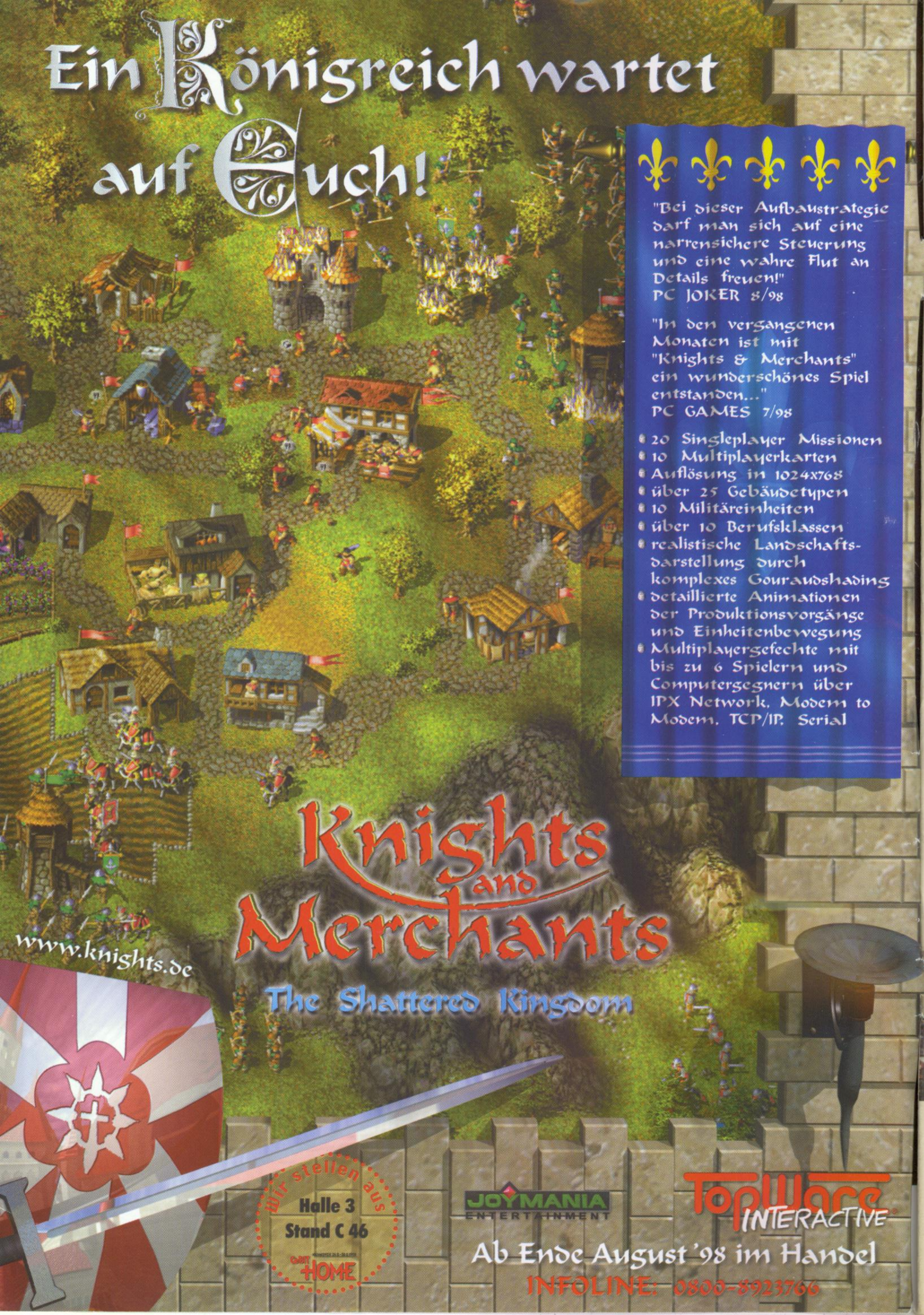

POWER PLAY
DM 4,90
S 37,–/sfr 4,90
lfr 105,–/hfl 6,25
bfr 119,–/Lit 6.800
Pta 600,–/Dr 1.200,–
www.powerplay.de
9/98 DAS PC-SPIELE-MAGAZIN
VANGERS
Kamelfreie Trophy im Weltall
Jules Verne meets Lara Croft
O.D.T.
Abgefahrenes Action-Adventure
Für Generäle mit Durchblick
M.A.X. 2
So schön kann Völkerzwist sein
Sand im Getriebe?
Dune 2000
Wüste Keilerei im Echtzeit-Einerlei
Mit Strategie-Sonderteil Conflict of Nations
Exclusiv
THE FIFTH ELEMENT
Leeloo braucht Deine Hilfe



Ein Königreich wartet auf Euch!
"Bei dieser Aufbaustrategie darf man sich auf eine narrensichere Steuerung und eine wahre Flut an Details freuen!"
PC JOKER 8/98
"In den vergangenen Monaten ist mit "Knights & Merchants" ein wunderschönes Spiel entstanden..."
PC GAMES 7/98
• 20 Singleplayer Missionen
• 10 Multiplayerkarten
• Auflösung in 1024x768
• über 25 Gebäudetypen
• 10 Militäreinheiten
• über 10 Berufsklassen
• realistische Landschafts-darstellung durch komplexes Gouraudshading
• detaillierte Animationen der Produktionsvorgänge und Einheitenbewegung
• Multiplayergefechte mit bis zu 6 Spielern und Computergegnern über IPX Network, Modem to Modem, TCP/IP, Serial
www.knights.de
Knights and Merchants
The Shattered Kingdom
Wir stellen aus
Halle 3
Stand C 46
HOME
JOYMANIA ENTERTAINMENT
TopWare INTERACTIVE
Ab Ende August '98 im Handel
INFOLINE: 0800-8923766

Redaktion intern

Aliens, blaue Bohnen & Schnapsleichen

Um all die Neuigkeiten für unsere Pipeline-Rubrik aufzustöbern, durchstreifen unsere Redakteure Entwicklungsstudios in aller Herren Länder – eine manchmal gefährliche Aufgabe wie Joe Nettelbeck am eigenen Leib erfahren mußte. Zunächst wurden auf dem Weg nach Bristol zu Hothouse die meisten Redakteure von fremden Mächten abgefangen – nur Joes Maschine kam durch – dann wurde er in einer dunklen Gasse beim Hotel von noch düstereren Ganoven brutal überfallen. Bei vorgehaltener Waffe mußte er den Schergen schwören, dem Spiel **Gangsters** eine gute Wertung zu geben. Zungenfertig versprach Little Joe gleich 107 Prozent und kam mit einer blauen Bohne davon. Was er wirklich von Gangsters hält, wird erst der Test in einer der nächsten Ausgaben verraten. Seine bisherigen Eindrücke schilderte er bereits im vorigen Heft auf Seite 66.



Auf die Knie, Fremder: Die 30er-Jahre-Gangster konnten Joe zwar in Bristol in Schach halten, aber nicht wirklich unter ihre Kontrolle bringen.

Viele Überraschungen erlebte auch Stephan Freundorfer bei seinem Trip nach Edinborough: Die Sabena ließ seinen Koffer verschwinden, er wurde mit merkwürdigen Aliens konfrontiert, in ein Dungeon-Restaurant geführt, ebenfalls kräftig beschossen (etwa 10 000 Farbkugeln erwischten ihn beim Gotcha), mußte Tontauben vom Himmel holen und sich am Ende auch noch in einem Kilt lächerlich machen (davon gibt's leider kein Bild). Die Dudelsackmusik und eine bizarre Livepiercing-Show ließen ihn fast den Kopf verlieren – und darum ging es auch im ganzen Event: **H.E.D.Z.**, also Head Extreme Destruction Zone von Hasbro. Schon im Herbst soll die actionreiche Jagd auf Spezialköpfe ihren verhängnisvollen Lauf nehmen.



Putzig: Diese flauschigen Aliens beleben das schottische Hochland und künftig auch H.E.D.Z.



Extremsportarten: Die Vertreter der Spieleindustrie vergnügten sich bei Essen, Trinken, Ball- und Geschicklichkeitsspielen. Naja, am PC stellen sich die meisten geschickter an...

Um nicht immer selber von den Firmen bei den verschiedensten Events durch die Gegend gescheucht zu werden, revanchierten wir uns im Juni mit einem ausgesprochen sportlichen Happening für die Industrie: **Survival Cup 98** hieß die allerdings unblutige Angelegenheit, die bei brütender Hitze am Chiemsee stattfand und bei der eigentlich sehr wenige Opfer zu beklagen waren...

Weniger anstrengende Ferien wünscht Euch Euer *PowerPlay-Team*

KOLUMNE

Vorsicht, Spießer!



Was haben Politik und Spiele-Industrie gemein? Die riesengroße Angst, einmal etwas komplett Neues anzugehen, ausgetretene Pfade zu verlassen und mit der gehörigen Portion Mut und Selbstvertrauen wirklich innovativ zu sein. Oder sind es etwa gar nicht die Bosse in Business und Regierung, die sich hier in die Bundfaltenhose machen? Lähmen vielleicht Bürger und Käufer selbst den Fortschritt, indem sie nur Altbewährtes schlucken? Oder trifft am Ende uns Journalisten die Schuld, die wir an neuen Ideen kein gutes Haar lassen? Irgendwie sind alle verantwortlich für die Misere, für die altbackenen Konzepte, die uns alle Jahre wieder im neuen Gewand untergejubelt werden. Aber gerade in der postmodernen Spieleszene überrascht dieses Verhalten. Etwa 20 Kerzen stehen erst auf dem großen Entertainmentkuchen. Ein Alter, das für gewöhnlich als Sturm- und Drang-Zeit gilt, in der Anecken und Ausprobieren zum Alltag zählen. In Wirklichkeit sind Industrie, Abnehmer und schreibendes Volk aber schon derart angegraut und spießig, daß geniale Abweichler nicht nur gnadenlos im Sumpf der 3D-, Action-Adventure- und Echtzeitmassenware versinken, sondern zusätzlich noch von allwissenden Spieletestgöttern mit Matsch beworfen werden. Zu bequem hocken sie dort auf ihrem selbstgeschaffenen Olymp, die intellektuelle Herausforderung wird nicht im Verstehen oder Sich-Einlassen auf neue Spielkonzepte gesucht, sondern im Formulieren möglichst ätzender, wenngleich platter Ironie. Seit zehn Jahren sehe ich jeden Monat in manchen Spielezeitschriften den mahnenden Zeigefinger, den verlogenen Ruf nach Innovation. Und dann kommt mal ein Produkt wie „Die Versuchung", ungewöhnlich in Präsentation und Handlung, das sogar Leute an den Rechner zieht, die sonst kein gutes Wort für Spiele übrig haben, und was machen einige Tester? Sie handeln es unter ihren angestaubten Kriterien als Adventure ab und wundern sich dann über mangelnde Interaktion. „UFO: Enemy Unknown" ereilte das Schicksal, eine komplexe Steuerung zu haben und sein einmaliges Potential erst nach intensiver Beschäftigung zu zeigen. Allein Mundpropaganda ist es wohl zu verdanken, daß aus dem anfänglichen, durch Expertenmeinung abgesegneten Ladenhüter ein Strategieklassiker wurde. Wie wird es da wohl „Vangers" ergehen, einem Spiel mit Atmosphäre, mit abgedrehten Ideen, das sich nicht in irgendein ausgelutschtes Genre einreihen läßt? Ein paar Redakteure werden die Nase rümpfen, in manchen Blättern wird es zerrissen werden, 0815-Spieler wollen sich nicht darauf einlassen... Leute, laßt Euch nicht verblöden. Um konform und spießig zu werden, habt Ihr später noch genug Zeit!

Stephan Freundorfer

[titelthemen]



Strategie-Sonderteil „Conflict Of Nations



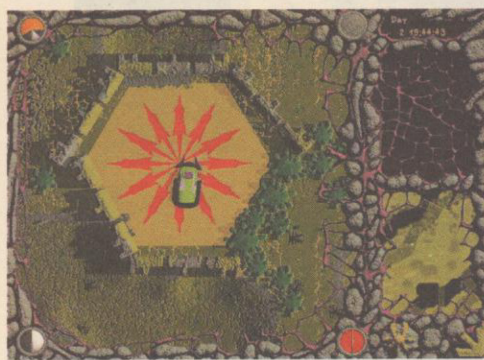
Dune 2000 Seite 96

[support]

[pipeline]



The 5th Element
Seite 78



Vangers
Seite 90

[test]

[interview]

[hardware]

[rubriken]



O.D.T.
Seite 42



M.A.X. 2
Seite 82



Die CD im Überblick



INSTALLATION

Die Bedienung unseres CD-Menüs ist denkbar einfach! Zum Wechseln der Seite oder zur Installation einer Demo/eines Tools genügt ein Doppel-Mausklick auf den entsprechenden Button. Ist es notwendig ein Programm auf die Festplatte zu kopieren, wird durch den Klick darauf der Windows-Explorer gestartet. Hier kann es zu Störungen kommen, wenn Ihr Windows in einem „exotischen" Verzeichnis oder nicht auf Laufwerk „C" installiert habt. Erkannt werden die Verzeichnisse: WINDOWS, WIN und WIN95. Die CD selbst läuft zwar auf allen Rechnern, die mindestens ein Quad-Speed-CD-ROM (erhebliche Ladezeiten!) haben, aber für die meisten Demos wird laut Hersteller mindestens ein Pentium mit 90 MHz, 16 MB RAM, einer 2-MByte-SVGA-Karte und einem 8-fach-CD-ROM benötigt. Besser wäre ein Pentium 133 mit 32 MB RAM, einer 4-MByte-SVGA-Karte und einem 12fach-CD-ROM. Außerdem verlangen bereits gut 50% aller Spiele-Demos nach einer 3Dfx-Karte! Das Menü selbst hat eine Farbtiefe von 24 bit und eine standardmäßige Auflösung von 800 x 600. Wird es mit weniger als 65 000 Farben (16 bit) gestartet, läuft es technisch zwar einwandfrei, aber die Farbdarstellung ist dann sehr grob und verfälscht. Das Menü kann in allen Auflösungen ab 800 x 600 genutzt werden. Die CD an sich ist ohne Installation lauffähig. Die meisten Demos müssen jedoch installiert werden. Da so gut wie alle Applikationen der CD für Win95 ausgelegt sind, müssen für die Installation alle anderen Anwendungen – also auch das Menü – beendet werden. Ist das nötig, erfolgt es automatisch, d.h., es ist keine Fehlfunktion, wenn das Menü nach dem Aufruf einer Demo oder eines Tools „verschwunden" ist! Unter Win95 erfolgt nach Einlegen der CD der Autostart. Die Ladezeiten der Seiten sind so kurz wie möglich gehalten, hängen aber stark von der Geschwindigkeit des CD-ROM-Laufwerks ab (bei 12-fach unter 3 Sekunden).

DEMOS

Demos	Größe
Excusiv: The 5th Element	33,8 MB*
StarCraft	29,2 MB*
Final Fantasy VII	21,0 MB*
Grand Prix 500cc	80,5 MB*
KKND 2 – Mutant	70,0 MB*
Warlords III	28,0 MB*
Xenocracy	34,5 MB*
S.C.A.R.S.	14,2 MB*
Game, Net & Match	44,0 MB*
Team Apache	37,0 MB*
Ares Rising	33,2 MB*

* „Größe" gibt den belegten Platz auf der Festplatte an, nicht die Größe auf der CD

VIDEOS

- The 5th Element
- Ultima 9
- Asteroids
- Fighter Squadron



The 5th Element
Als Leeloo oder Korben müßt Ihr die Welt vor dem Bösen bewahren. Achtung: Vor dem Start der Demo die Datei 3dsetup.exe aufrufen!
CPU: P166 MHZ, RAM: 32 MB, Grafik: SVGA, 3Dfx,CD-ROM 6x



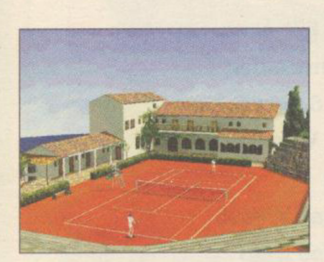
StarCraft
Menschen gegen Zergs und Protoss in Blizzards aktueller SciFi-Strategie. Auf in den Weltraum.
CPU: P166 MHZ, RAM: 32 MB, Grafik: SVGA, CD-ROM 6x



Final Fantasy VII
Das kultige Anime-RPG jetzt auf PC, inkl. überarbeiteter deutscher Texte. Erlebt mit Cloud einige Kämpfe mit Schwert und Zauberei.
CPU: P166 MHZ, RAM: 32 MB, Grafik: SVGA, 3Dfx, CD-ROM 4x



Grand Prix 500cc
Um die Wartezeit etwas abzukürzen, könnt Ihr schon mal einen Kurs der Motorradsimulation testen.
CPU: P200 MHZ, RAM: 32 MB, Grafik: SVGA, 3Dfx, CD-ROM 8x



Game, Net & Match
Grafisch etwas dürftig, dafür aber ordentlich spielbar zeigt sich Blue Bytes neuestes Tennisspiel.
CPU: P200 MHZ, RAM: 32 MB, Grafik: SVGA, 3Dfx, CD-ROM 8x



Team Apache
Für alle Kampfpiloten ist nun die neue Herausforderung eingetroffen. Also werft den Rotor an.
CPU: P133 MHZ MMX, RAM: 32 MB, Grafik: SVGA, 3Dfx, CD-ROM 6x

AUSSERDEM DEMOS VON:
• KKND 2 – Mutant • Warlords III • Xenocracy • S.C.A.R.S. • Ares Rising

Papier einfach längs der gestrichelten Linie ausschneiden, an den Kanten falzen – und fertig ist das CD-Cover für die Jewelcase. Leere Plastikboxen gibt´s in jeder gutsortierten Musik- oder Elektroabteilung.



[demos]
- Exklusiv: The 5th Element
- StarCraft
- Final Fantasy VII
- Grand Prix 500cc
- KKND 2 - Mutant
- Warlords III
- Xenocracy
- S.C.A.R.S.
- Game, Net & Match
- Team Apache
- Ares Rising

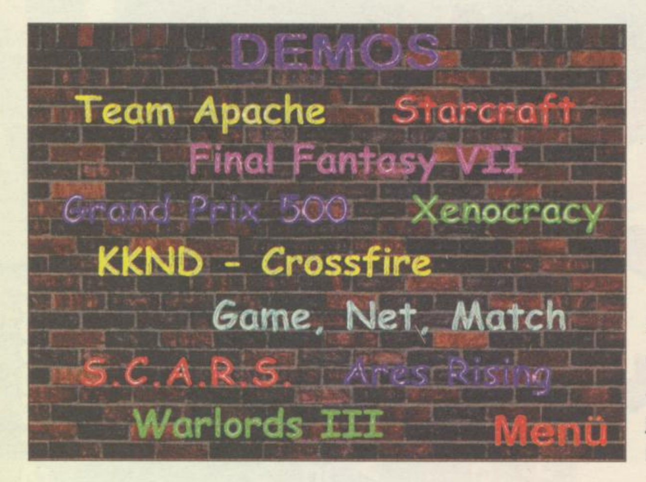
[updates]
- Anstoss 2 - Verl. - Upd.
- Starwars Rebellion - Upd.
- Might & Magic 6 (dt.) - Upd.
- Might & Magic 6 (engl.) - Upd.
- Dark Reign - Upd.
- Gex 3D - Upd.
- M.A.X. 2 - Upd.
- Mech Commander - Upd.
- Moto Racer - Upd.
- X-Com Interceptor - Upd.
- Unreal - 209 Beta
- Unreal - add-on

[tools]
- DirectX 5.2 - Systemtreiber
- WinZip 6.3 - Packer
- Diverse Virenscanner:
  - F-Prot
  - McAffee Win95
  - McAffee DOS
  - McAffee WEB
- Aktuelle ELSA-Treiber
- Hex Workshop 32
- Glide 2.43 (3Dfx Treiber)
- Glide 2.51 - (Voodoo-2-Treiber)

[Videos]
- The 5th Element
- Ultima 9
- Asteroids
- Fighter Squadron

[online]
- CompuServe - Provider
- WinCim - Online-Tool
- T-Online - Provider

POWER PLAY CD 9/98



Zum Entpacken der Demo einfach auf den jeweiligen Namen klicken



Menügesteuerte Werkzeugkiste – Nützliches und Hilfreiches



E-Mail gefällig? Erstmal online gehen... Provider-Installation direkt aus dem Menü.

PATCHES

Spiele machen oft Probleme, doch dafür gibt es die **Updates und Patches** auf unserer CD. In diesem Monat machen folgende Patches Eure Spiele flott:

- **Anstoss 2 – Verl. – Upd.**
- **Star Wars Rebellion – Upd.**
- **Might & Magic 6 (dt.) – Upd.**
- **Might & Magic 6 (engl.)–Upd.**
- **Dark Reign – Upd.**
- **Gex 3D – Upd.**
- **M.A.X. 2 – Upd.**
- **Mech Commander – Upd.**
- **Moto Racer – Upd.**
- **X-Com Interceptor – Upd.**
- **Unreal – 209 Beta**
- **Unreal – add-on**

ONLINE

- **CompuServe – Provider**
- **WinCim – Online-Tool**
- **T-Online – Provider**

TOOLS

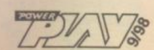
- **DirectX 5.2 – Systemtreiber**
- **WinZip 6.3 – Packer**
- **Diverse Virenscanner:**
  - **F-prot**
  - **McAffee WIN95**
  - **McAffee DOS**
  - **McAffee WEB**
- **Aktuelle ELSA-Treiber**
- **Hex-Workshop 32 – Editor**
- **Glide 2.43 – 3Dfx Treiber**
- **NEU: Glide 2.51 – Voodoo-2-Treiber**
- **Video f. Win – Videoplayer**

INFO

Habt Ihr mit der **POWER-PLAY-CD** irgendwelche Schwierigkeiten, hilft Euch ein Klick auf diesen Button weiter. Hier findet Ihr nicht nur eventuelle Problemlösungen, sondern auch eine Telefonnummer oder eMail-Adresse, an die Ihr Euch notfalls wenden könnt. Ebenfalls in diesem Textfile befinden sich das Impressum der CD und die nie gelesenen, aber sehr wichtigen Bestimmungen zum Nutzungsrecht.

OOPS

Auf der CD 8/98 wurde ein Patch für FIFA 98 fälschlich als einer für Frankreich 98 ausgegeben. Der hierfür Verantwortliche wurde mit einem Monat Gamepad-Entzug bestraft. Sobald der richtige Patch da ist, wird er ihn trotz wunder Finger nachliefern. Sorry!



ENDLICH

Eine GRAND PRIX Simulation, die hält was sie verspricht *

* Die realistischste GRAND PRIX Simulation die ich je gefahren bin.
(Johnny Herbert)

Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998

Includes signed photo of Johnny Herbert

Windows® 95
PC CD-ROM

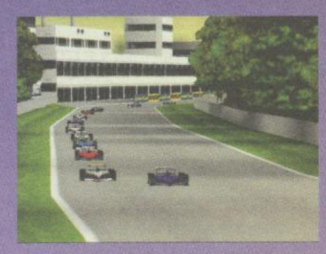
KOMPLETT DEUTSCH



* 1998er Saison und Fahrzeuge
* Atemberaubende 3D-Grafik
* Volle 3Dfx-Unterstützung
* 360° Kameraeinstellung



* 15 Grand Prix Strecken
* 12 versch. Kamerapositionen
* Replay - Funktionen
* Werkstattmodus



* Realistische Boxenstops
* Reflexionen im Lack der Fahrzeuge
* Anfängermodus f. Einsteiger



* Split-Screen Option
* Netzwerktauglich für bis zu 6 Spieler
* Werkstattmodus für Set-up

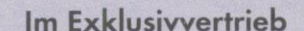


* Unterstützt Force-Feedback Joysticks
* Veränderung der Wetterverhältnisse während d. Rennen

Bisherige Presseäußerungen: "Wenn Sie ein Formel Eins Fan sind ist dies die Simulation auf die Sie schon Ihr ganzes Leben gewartet haben. (Review - Ben Mensill - PC PowerPlay 8/98)

"... ein beachtliches Rennspiel". "Arcade-Fans fahren mit dem Spiel erstaunlich gut". "Die Cockpits sind mit Armen und Händen lebendig animiert". (Test - R. Löwenstein- PC Joker 08/98)

"Nur wenige F-1 Spiele bieten eine Cockpitansicht mit den Händen des Fahrers". "Besonders bemerkenswert ist -abgesehen von der Grafik- der realistische Sound". "Wer einmal auf der Tribüne an der Zielgeraden eines F-1 Rennens gesessen hat, der weiß was es heißt, einem Gehörsturtz nahe zu sein. Das gleiche Gefühl bekommt man bei Johny´s Herbert´s Grand Prix". "...das Setup-Menü, das jedes Schrauberherz höher schlagen läßt". "Ein bemerkenswertes Feature für ein Rennspiel dürfte der Splitscreen-Modus sein ..." (Preview-Derek dela Fuente/Jürgen Melzer-PC Games 07/98)







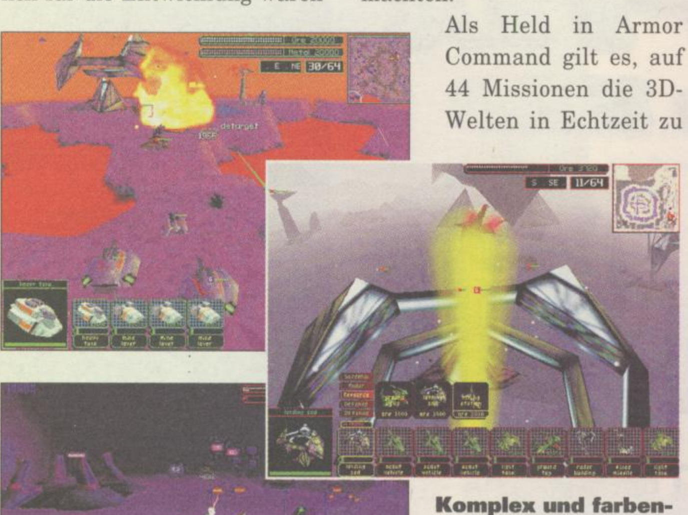
http: //www.gamesarena.com

Armor Command

Ripcord Games entwickelte im Auftrag von Panasonic das dynamische Raumschlachtepos Armor Command. Verantwortlich für die Entwicklung waren die Veteranen Kalani Streicher und Edward Kilham, die sich früher bei LucasArts für X-Wing und Tie-Fighter krumm machten.

Als Held in Armor Command gilt es, auf 44 Missionen die 3D-Welten in Echtzeit zu durchpflügen, wobei jenseits des Weltraums auch 20 terrestrische Fahrzeuge und Kampfjets zur Verfügung stehen. Ein 360-Grad-Radar hilft beim Aufspüren der inneren und äußeren Feinde. 3D-Karten-Support sorgt für die nötige Performance. Im Multiplayer-Modus via Internet, Modem oder Netzwerk gehen bis zu vier Piloten an den Start. In den USA ist das Spiel bereits auf dem Markt *rm*





Komplex und farbenfroh: In Armor Command wird auf Planetenoberflächen, im Weltraum und sogar unter Wasser gefightet

Erscheinungstermin
Sommer '98

Guardian

Das Entwicklerteam „Running With Scissors" machte sich kürzlich erst mit einem bluttriefenden Actionspiel einen einschlägigen Namen. Unter dem Arbeitstitel Guardian wurde auf der E3 das nächste Projekt vorgestellt, mit dem der Ruf des Labels gefestigt werden soll. Es wird ein Third-Person-Shooter, in dem Ihr die Alienrasse der Nullids von ihrem planetarischen Eroberungszug abhalten sollt. Als Spieler startet Ihr mitten in einer spektakulären Schlacht, die noch opulenter wirkt, wenn man die DVD-Variante mit erweiterter Grafik erwirbt. *jn*

Erscheinungstermin
Anfang '99

Legend of Blade Master

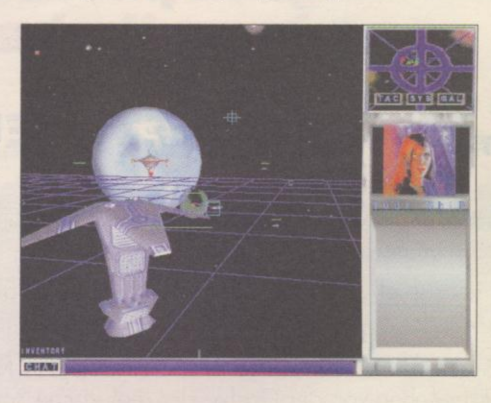
Ripcord Games kündigte ein 3D-Action-Rollenspiel unter dem Namen „Legend of Blade Master" an. Hinter diesem Titel, der auf CD wie auch auf DVD erscheinen soll, stehen die Entwickler von Ronin Entertainment, die bereits für Lucas Arts tätig waren. Das neue Projekt dreht sich um ein Königreich, das von dunklen Mächten bedroht wird. Als Held Eric müßt Ihr ausziehen, um des Vaters Suche nach dem Schwert des Chaos zu vollenden, um dann gemeinsam mit anderen Helden den bösen Vamarian-Kult der Dunkelheit zu bekämpfen. *rm*



Erscheinungstermin
Anfang '99

Fading Suns: Starship Diplomacy

Das Rollenspiel-Universum „Fading Sun" dient als Hintergrund für die Echtzeit-Action-Strategie in Starship Diplomacy (Arbeitstitel). In die aufwendige Entwicklung sind die Teams von Holistic Design und Sean Hills Top Dog involviert. Als Spieler sollt Ihr im Jahre 4996 Euer Raumschiff besteigen und eine der verlorenen Welten der Menschheit übernehmen, sie zum kommerziellen Erfolg führen, um dann mit militärischem und diplomatischem Geschick ein neues Imperium aufzubauen. Die Weltraumschlachten laufen in Echtzeit ab. Bis zu acht Spieler können simultan via Internet teilnehmen. Direct-X, MMX- und 3D-Karten-Support sollen für die nötige Performance sorgen. *rm*



Der Schlachtenmodus von Starship Diplomacy erinnert auf den ersten Blick etwas an Ascendancy und Rebellion

Erscheinungstermin
Anfang '99



Majesty: Empires of the Darklands

Unter dem Arbeitstitel Majesty: Empires of the Darklands entwickeln die Cyberlore Studios in San Louis gerade ein Simulationsspiel in einer Fantasy-Welt. Es soll in idealer Weise die Bereiche Strategie, Rollenspiel und Echtzeit miteinander verquicken: Als König dürft Ihr eine Stadt im Fantasy-Ambiente aufbauen, Abenteurer verschiedener Gilden anwerben und mit dieser Party auf Abenteuertour gehen. Dabei sind Rätsel zu lösen, magische Gegenstände zu entdecken und Erfahrungen zu sammeln. Der weise Umgang mit den Ressourcen, der Ausbau Eurer Verteidigung sowie das Erlernen magischer Sprüche und mancher Spezialfertigkeit sollen dieses Empires-Spiel über das Niveau gewöhnlicher Rollenspiele heben. Die in 3D gerenderten Spielfiguren und ein dreidimensionales Terrain in 800 x 600 Bildpunkten (Direct-X) lassen einiges erwarten. *rm*





Verheißungsvoll: Burgen bauen und gemeinsam gegen Ungeheuer kämpfen – das ist der Stoff, aus dem wahre Rollenspielerträume gemacht werden

Erscheinungstermin
1. Quartal '99

Space Bunnies must die!

Riesige Pappmaché-Figuren zierten die Hallen, große Banner, Aufsteller und Flaggen machten praktisch jeden E3-Besucher auf die gigantische Panasonic-Kampagne aufmerksam. Sie galt dem Spiel mit dem aufmunternden Titel „Space Bunnies must die!". Dahinter verbirgt sich ein Echtzeit-3D-Action-Adventure, in dessen Hauptrolle eine vollbusige, plappernde, platinblonde Raststätten-Bedienung (sie ist nicht das Bunny) gegen eine Armee von 100 Kilo-Alien-Todeskaninchen (die Space-Bunnies) antreten muß.
Diese bizarre 3D-Action zeichnet sich vor allem durch den Humor und die Atmosphäre klassischer Horror-B-Movies der 50er aus. Am Werke waren übrigens die Programmierer von Jinx, die sich bereits mit der Schabenperspektive von Bad Mojo einen Namen machten. *rm*





Bunny gegen Bunny: Das Blondchen muß schwerbewaffnete Monsterkaninchen zur Strecke bringen

Erscheinungstermin
September '98

Terra Victus

Nach dem US-Erfolg von Jagged Alliance und SpecOps will nun Terra Victus von WaveQuest in Echtzeit das actionreiche Tun der Special Operations simulieren. Der Unterschied zu dem bekannten Zombie-Produkt liegt darin, daß Ihr wie bei Jagged die Elitesoldaten erst noch rekrutieren und ausrüsten müßt, bevor sie ihre Mission auf der fiktiven Neu-Erde antreten. In den komplexen Szenarien sind weitere Waffen und auch Upgrades zu finden. *rm*



Jagged Alliance in Echtzeit: Terra Victus vertraut Euch zwei SpecOps-Soldaten an

Erscheinungstermin
'99

Enemy Infestation

In den dunklen Tiefen des Weltalls verstecken sie sich, vermehren sich und warten auf den Augenblick, Euch zu attackieren: Die Aliens in Enemy Infestation. Dieser Horror-Thriller von Ripcord Games inszeniert in isometrischer 3D-Ansicht den Krieg zwischen organischen Kreaturen und unserer technologiegläubigen Zivilisation. Mit Euren Truppen und Spezialrobotern müßt Ihr die Basis verteidigen, gleichzeitig aber auch Ressourcen verwalten. Die Mantis-Aliens sollen es Euch mit ihrer schrecklichen KI möglichst schwer machen. *rm*



Fallout-Erbe? Enemy Infestation wirkt schon jetzt atmosphärisch sehr stimmig

Erscheinungstermin
4. Quartal '98

Enemy Zero

Unter den überwältigenden Massen neuer Actionadventures (Ultima 9, Drakan, Heretic 2, Tomb Raider 3) gab es nur wenige herausragende Beispiele. Eines davon ist Segas Enemy Zero, das bereits für Saturn erschienen ist und gerade für PC umgesetzt wird. Daß es sich



Warum so nachdenklich, Laura?

dabei nicht gerade um ein Arcade-Spielchen handelt, wird schon daran deutlich, daß allein die Konsolenversion auf ganzen vier CDs daherkommt. Der Inhalt des Spiels ist allen bekannt, die die originalen

Wo ist das verdammte Biest?

„Alien“-Filme kennen: „Schreckliches Monster überfällt grundlos unschuldigen Raumfrachter, metzelt sämtliche Besatzungsmitglieder bis auf die Heldin, welche daraufhin die Kreatur kaltstellt.“ Schnitt. Abspann. Etwas böser als im Film geht es im Spiel deshalb zu, weil der/die/das Alien unsichtbar ist und bleibt. Folge: Man kann in den eingestreuten Shooter-Parts nur vermutenderweise in die ungefähre Richtung des Unwesens ballern. Die Handlung wird aber hauptsächlich von vorgerenderten Videosequenzen getragen, die sämtliche Handlungen und Entdeckungen der blonden Laura Lewis (28) begleiten. Klar, daß solche Cutscenes besser aussehen als eine 3D-Engine, die unter Dreieckigkeiten der dargestellten Figuren leidet. Laura kommt in ihrem knappsitzenden Elastik-Bordanzug um so besser zur Geltung. Der stetige Wechsel zwischen den Aufnahmen der attraktiven Protagonistin und den düsteren Gängen des Raumschiffs, in denen das unsichtbare Grauen wütet, erzeugt eine ganz eigene Atmosphäre, entfernt mit Resident Evil vergleichbar. Die Opfer und ihre Überreste sind dankenswerterweise nicht genau erkennbar, nur soviel wird klar, daß die Freunde und Kollegen völlig zerstückelt wurden. Um so nervtötender ist das ständig an-und-abschwellende Piepen des Bewegungsmelders, unserer einzigen Quelle an Informationen über den Aufenthalt des Unsichtbaren. Zusammen mit den spärlichen Schritten Lauras auf dem Kabinenboden, den geschickten Schnitten und plötzlichen Lautstärkewechseln sowie den gelegentlichen verstümmelten Videobotschaften der anderen Mannschaftsmitglieder, ergibt das eine beklemmende und zugegebenermaßen faszinierende Horrorwelt. Schon in diesem Spätsommer soll das Alienadventure über Eure PC-Monitore flimmern. *fe*

Erscheinen geplant
Sommer '98

Andere Welten, neue Bilder

Reah



Das Corpus delicti: Ein Gateway zu anderen Welten

Und so sieht es „drüben“ aus...

Der Renderadventure-Neuling von Project Two Interactive liegt uns seit kurzem in einer ersten spielbaren Fassung vor. Das Parallelwelt-Mysterium überzeugt dabei optisch auf Anhieb. Zwar bewegt man sich auch hier entlang vorberechneter Bahnen, hat allerdings jedesmal eine entsprechende, recht flotte Kamerafahrt und darf überhaupt in tollen Bildern schwelgen. Da mögen sich manche Möchtegern-Hersteller mal ein Scheibchen abschneiden. Das Handling ist sehr eingängig gehalten (Richtungszeiger bzw. Pfeiltasten und stufenloser 360-Grad-Rundumblick), wobei Dinge per Mausklick näher inspiziert oder auch verwendet werden können. *jn*

Reah
Genre:
Render-Adventure
Hersteller:
Project Two Interactive
Erscheinen geplant:
Herbst '98
Internet:
www.project2.com

Bürgermeister leben gefährlich

Nightlong

Hugh Martens ist der Boß von Union City und will als solcher wiedergewählt werden. Leider gibt es eine rabiate kriminelle Vereinigung, die in diesem Punkt anderer Meinung ist. Joshua Reev ist Privatschnüffler und soll den Bösewichtern in einem klassischen Point & Click-Adventure auf die Zähne fühlen. Oder hauen... Die Hersteller versprechen über 80 Locations, etwa 40 Stunden Spieldauer und eine erstklassige Eindeutschung. Na, deren Wort in Gottes Ohr! *jn*

Wenn das mal nicht 'ne Kinokulisse ist

Nightlong
Genre
Adventure
Hersteller
Team 17/Trecision
Erscheinen geplant
Oktober '98

Chartbuster
Traumjob Musikmanager

Da immer noch (d.h. auch in Zeiten überhandnehmender Computerspiele) so mancher von einer Karriere im Musikbusiness träumt, kann zumindest mal eine lustige Wirtschaftssimulation die Tagträume vom schnellen Geld in der Glitzerwelt des Pop&Rock verwirklichen. Chartbuster folgt den bekannten Regeln der WiSim-Spiele, nur eben mit dem speziell rockig-rappigen Touch. Ihr startet mit einem einsamen Büro im ansonsten leeren Gebäude, gründet eine Band, heuert Musiker, Texter und Komponisten an, laßt in einem nahen Tonstudio eine Platte aufnehmen, wenn Ihr noch kein eigenes Studio habt, verfolgt aufmerksam die Charts, bucht Anzeigen- und Plakatkampagnen sowie Tourneen, schlagt Euch mit unfähigen Geschäftspartnern herum und werdet schließlich reich und berühmt. Zumindest auf dem Bildschirm kann es ja so laufen, wenn es schon in Wirklichkeit nicht so ist... *fe*







Die Wunderwelt des knallharten Musikbusiness und seine unterhaltsamen Seiten

Chartbuster
Genre
Wirtschaftssimulation
Hersteller
New Generation
Erscheinen geplant
September '98

Des Söldners Schwester
Redguard

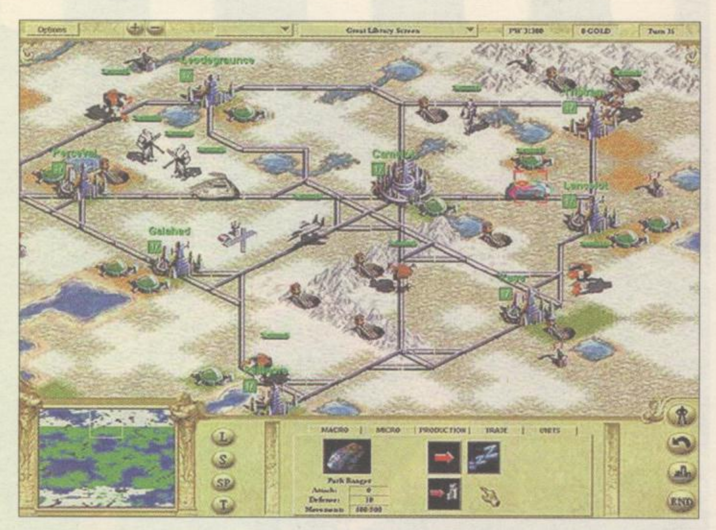
Bisher kamen aus den Landen der Elder Scrolls Rollenspiele – nun ist ein 3D-Actionadventure in Sicht. Cyrus, der zweifelhafte Held des Epos', muß nämlich aus dem Königreich Hammerfell fliehen, weil er im Suff seinen Schwager erschlagen hat. So zieht er als Söldner durch die Welt, bis er sich auf die Suche nach seiner, in den Kriegswirren der Heimat verschollenen Schwester machen muß. Degenfechten und Rätsel entwirren, das sind die Hauptaufgaben, die Euch Bethesda Ende '98 stellen wird. Zur Lösung werden 3Dfx-Karte und Joypad empfohlen... *jn*

Zeus
Bei allen Göttern!

Handel und Wandel im antiken Hellas, dazu ein wenig Schwertergeklirr und Pferdegetrappel, das ergibt eine Wirtschaftssimulation für bis zu 15 Spieler, in der Ihr Euch zum Alleinherrscher über das Griechenland Sokrates' und Alexanders aufschwingen könnt. Ausgehend von einer Heimatstadt, besiedelt Ihr das freie Umland, erschließt Rohstoffe und erzeugt Handelsgüter. Tempel, Manufakturen, Theater und Schulen sind ebenfalls von Nutzen für die Entwicklung der persönlichen Machtbasis. Nicht nur mit List, Spionage und klugen Geschäftsabschlüssen boxt Ihr Euch den Weg an die Spitze der freiheitsliebenden Hellenen, sondern natürlich auch mit blanker Gewalt, also lohnt der Aufbau schlagkräftiger Armeen. Nachdem die Thematik antiker Aufbaustrategien in letzter Zeit vor allem als Echtzeitstrategie verwirklicht wurde, war es geradezu fällig, auch Rundenstrategen wieder einmal zu bedenken. *fe*

Der Hort klassischer Kultur von schräg oben gesehen

Zeus
Genre
Aufbaustrategie
Hersteller
Blackstar
Erscheinen geplant
September '98

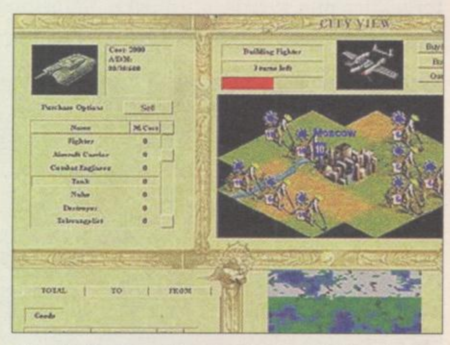


Civilization-Fans werden sich hier schnell zurechtfinden

Aus der Steinzeit in die Zukunft

Civilization – Call To Power

Activision und Microprose haben sich endlich über die Rechte zum Namen Civilization geeinigt, jetzt kann Civilization – Call To Power an den Start gehen. Das sollte anderen Herstellern zu denken geben: Zwei der wichtigsten Spielefirmen streiten sich erbittert um den Gebrauch eines Namens, und das, obwohl es sich dabei nur um ein „altertümliches" Rundenstrategiespiel handelt – auch in dem nun doch noch in diesem Jahr erscheinenden Spiel von Activision. Ein Lizenzdeal ermöglichte diese neue Version, so daß in Bälde die Globalstrategie wieder um einen Mitstreiter reicher wird. Ganze 7000 Jahre umspannt Call To Power, von der Steinzeit in eine ferne Zukunft. Zur Freude der Freunde unkonventioneller Strategien geht es darin auch um sinistre Taktiken wie biologischen Terrorismus oder den Einsatz von religiös-fanatisierten Predigern zur Schwächung des Gegners – fast wie im wirklichen Leben. Der endgültige Triumph über die Feinde kann folgerichtig auch mit „friedlichen" Mitteln erzielt werden. Gegen ermüdendes Mikromanagement der anvertrauten Zivilisation wurden zähe Anstrengungen unternommen. Geheime Aktionen wie das Einschleusen von Computerviren in gegnerische Anlagen können zum überraschenden Erfolg führen, ebenso schnell aber in abrupt hereinbrechende Probleme münden, wenn der Virus auf bis dahin unbeteiligte Drittparteien übergreift. *fe*



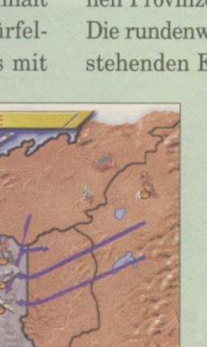
Auch die Stadtverwaltung folgt dem bekannten Muster

Civilization - Call To Power
Genre
Strategie
Hersteller
Activision
Erscheinen geplant
Ende '98

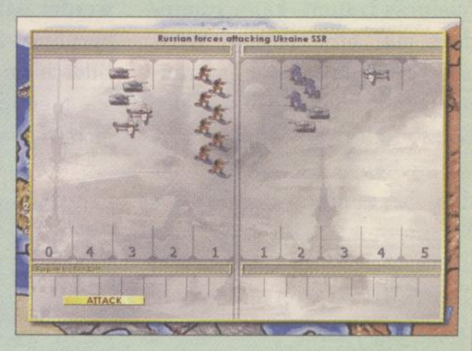
Axis&Allies

Schreibtischkrieg

Für heimische Strategen eher unbekannt ist Axis&Allies (in Deutschland nie veröffentlicht), ein Brettspiel in der Art von Risiko mit stark erweiterten Optionen, das ein Szenario des zweiten Weltkriegs zum Inhalt hat. Der Brett- und Würfelspezialist Hasbro, bereits mit Umsetzungen wie Risk und Battleship in Erscheinung getreten, schmiedet den Küchentischkrieg gerade zu einem PC-Spiel um. Ganz nach den Regeln der alten Schule wird hier rundenbasiert gezogen, entwickelt und angegriffen. Eine Weltkarte dient zur Übersicht, Schlachtfeldkarten umfassen Gebiete in der Größe von halb Europa. Kommt es zum Gefecht, stehen die Einheiten beider Seiten feinsäuberlich auftabelliert und finden durch Würfel, die munter von der Seite hereinpurzeln, ihr Schicksal. Infanterie und Tanks, Schlachtschiffe, Truppentransporter, U-Boote und Flugzeugträger, Jagd- und Bombenflugzeuge stellen die Instrumente internationaler Politik. Aber auch Flakgeschütze und Industrieanlagen wollen in den eigenen Provinzen plaziert werden. Die rundenweise zur Verfügung stehenden Einkünfte der eigenen, besetzten bzw befreiten Provinzen können für den Einkauf neuer Einheiten oder die Entwicklung verbesserter Eigenschaften aufgewendet werden. Nach Erfindung des Düsentriebwerks werden zum Beispiel Jagdflugzeuge um einiges schlagkräftiger. Durch die ausgesprochen einfache Bedienung mit übersichtlichen Animationen (selbverständlich komplett übersetzt) wird Axis&Allies eher den Einsteiger- oder Gelegenheitsgeneral ansprechen als den Hardcorestrategen, der aber ebenfalls nicht nur aus Nostalgiegründen daran Vergnügen finden dürfte. *fe*



Die Schlacht um die Ukraine, gewonnen von der ruhmreichen roten Armee



Übersichtlich ist gar kein Ausdruck, Auch hier wird rundenweise über Angriff und Rückzug entschieden

Axis&Allies
Genre
Strategie
Hersteller
Hasbro
Erscheinen geplant
September '98

Fantasy-Wettstreit

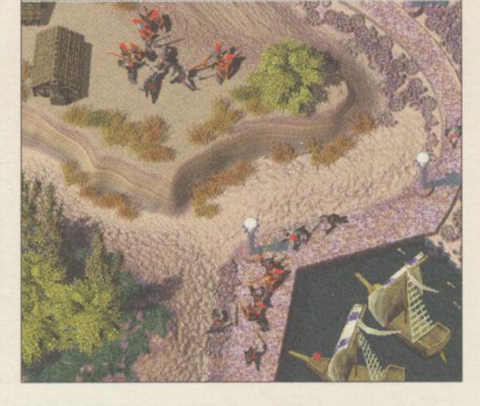
Königreiche


Diese Grafik tendiert schon zum Atemberaubenden: Seven Kingdoms 2

Fantasystrategen können sich auf ein heißes Frühjahr gefaßt machen, da die drei Saisonhits Total Annihilation: Kingdoms, Seven Kingdoms II und Age Of Empires II inzwischen alle für April angekündigt sind. Über letzteres gab es ja schon einiges zu lesen (und zu sehen). Inzwischen wurde auch erstes Bildmaterial zu den beiden anderen Strategieleckerbissen


Fröhliche Arbeiter und Bauern im finsteren Mittelalter: AoE II

„Bezaubernde" Gelände und Gewässer versüßen jedes Gefecht bei TA: Kingdoms



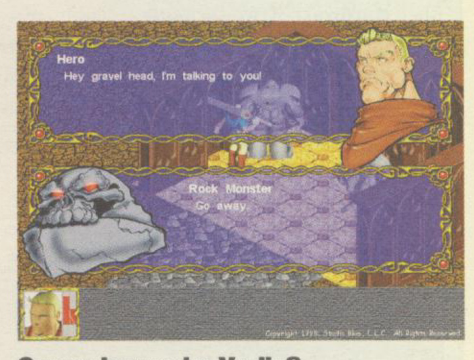
veröffentlicht, das wir Euch nicht vorenthalten wollen. Der zweite Teil zu Age Of Empires behandelt die Epoche des (realen) Mittelalters, mit Burgen, Dörfern und einer gegenüber dem ersten Teil erweiterten Palette von Wirtschaftsgütern. TA: Kingdoms basiert zwar erwartungsgemäß auf der Spielengine des SciFi-Massenschlachtspektakels, bietet aber eine komplett überarbeitete Grafik und eine an die Fantasy-Hintergrundstory angepaßte Ressourcenwirtschaft. Außer Metall muß nun auch Mana erzeugt werden, was dem magischen Waffenarsenal zugute kommt. Malerische Skelettkrieger und Monstren beleben die Szene. Seven Kingdoms II bekommt eine etwas vereinfachte Wirtschaft, dafür eine größere Auswahl an Völkern, selbst Monstren werden nun zu willigen Untertanen. Die Grafik wurde extrem verändert, Ähnlichkeiten bestehen nur noch am Rande. Welches der drei Königssimulationen für Euch die richtige ist (oder alle drei?) müßt Ihr selbst entscheiden, wir halten Euch auf dem laufenden. *fe*

Age Of Empires II, Total Annihilation: Kingdoms, Seven Kingdoms II
Hersteller
Ensemble Studios(Microsoft), Cavedog(GT), Enlight(I-Magic)
Genre
Echtzeitstrategie
Erscheinen geplant
April 1999

Magische Rettungsaktion

Deliverance from the Dark

Noch ein ganzes Weilchen wird es dauern, bis die Lieferung aus dem Dunkel eintrifft – daher ist auch dies vorderhand nur ein Arbeitstitel – genauso wie das Artwork noch ein sehr vorläufiges ist. Jedenfalls wird es darum gehen, daß eine abseits des Städtchens Fallen Pines gelegene Festung von geheimnisvollen Robenträgern besetzt wird, woraufhin die armen Leute in der Umgebung die unangenehme Eigenschaft entwickeln, daß sie verschwinden und nie wieder auftauchen. Auch solchen, die für Aufklärung sorgen sollen, geht es so, und daher richten die Bürger schließlich einen Aufruf an das gesamte Land – dem der Spieler natürlich folgen muß. Das Game präsentiert sich aus der Iso-Perspektive, und die Magie soll teilweise der von „Magic: The Gathering" ähneln. *jn*



Quasselpause im Verließ

Deliverance from the Dark
Genre:
Iso-Rollenspiel
Hersteller:
Studio Blue
Erscheinen geplant:
Frühjahr '99

Panzer Elite

Flott wie Kruppstahl



Der gute alte Sherman Tank – nicht gut, aber billig

Panzerschlachten sind nicht etwa eine alleinige Angelegenheit von SSI&Co, auch wenn das manchmal den Anschein hat. Psygnosis hat nun überraschenderweise ein Entwicklerteam in Deutschland aufgetan (und auf der E3 präsentiert), das die nationale Rüstungstradition in unterhaltsamere und harmlosere Bahnen lenken will. Das Team, Wings Simulation, hat durch seinen Sitz im Ruhrgebiet womöglich einen Traditionsvorteil, den es den ersten Eindrücken nach hervorragend umzumünzen weiß. Eine Panzersimulation mit dieser Detailtiefe (Treffer an verschiedenen Stellen des Tanks verursachen unterschiedliche Schäden) und der enthaltenen strategisch-taktischen Ernsthaftigkeit (z.B. verschiedene Nachschubsituationen bei beiden Seiten) kann sich ungerührt mit den US- und UK-Spitzenprodukten messen. Um eine geschichtlich korrekte Simulation zu erschaffen, klapperte das Team Kriegsmuseen ab und nahm mit Hilfe von Weltkrieg-2-Veteranen originale Panzerfahrzeuge in Betrieb. Auf den historischen Schlachtfeldern Nordafrikas, Italiens und der Normandie befehligt Ihr einen Zug von deutschen oder aliierten Tanks, wenn auch erst Anfang nächsten Jahres. Unterschiedlichste Missionen von Aufklärung über Sicherung von Straßen, Dörfern und Konvois bis zu Rettungseinsätzen gestalten die Sim abwechslungsreich, was neben dem Detailreichtum



Panzer können sich in Ruinen verstecken oder sie völlig zerstören

und der bemerkenswerten Grafik ein Spitzenspiel erwarten läßt. *fe*

Panzer Elite
Hersteller
Psygnosis
Genre
Panzersimulation
Erscheinen geplant:
1. Quartal '99

Grav Armor

Fraktalpanzer

Verbesserungen im Bereich der Spielegrafik liefen bislang eher über Hardware-Erweiterungen, die Rüstungsspirale dreht sich also unerbittlich weiter. Aber früher gab's doch auch nette Spiele, als wir alle auf vergleichsweise winzigen Maschinen mit entspechender Leistung zocken mußten. Da drängt sich der Verdacht auf, daß Auch im Bereich Software noch etliche Reserven zur Verfügung stehen und auch mit durchschnittlichen PCs bei optimiertem Programmcode Riesensprünge bei der Performance möglich sind. Ein Beispiel dafür ist I-Magics „Grav Armor“, ein Flugpanzer-Actionspiel, das gerade in der ehemaligen Sowjetunion mit Hilfe der Fraktalmathematik entwickelt wird. Dieses Rechenverfahren ermöglicht Computergrafik von beeindruckender „Natürlichkeit“, was schon vor einigen Jahren für Aufsehen sorgte. Die ersten Screenshots aus Grav Armor sehen tatsächlich auch verdammt nach 3Dfx-Beschleunigung aus. Die unter dem eigenen Gravtank hinwegrasende Landschaft ist also nicht vorgerendert, benötigt keine Wireframes und Texturen, sondern wird im Moment blitzschnell fraktal berechnet. In 60 Missionen könnt Ihr dieses Erlebnis auf 20 verschiedene Tank-Modelle verteilen, unterschiedlichste Landschaften erleben oder selbst gestalten. *fe*



Futuristische Waffen sorgen für prächtige Explosionsbälle



Nicht nur Tanks, sondern auch Festungen und Fabriken stehen Euch im Weg

Grav Armor
Genre
Action
Hersteller
Interactive Magic
Erscheinen geplant:
November '98



London calling

Carmageddon II & Wired!

Unter dem englischen Label SCi arbeiten die Entwickler von Stainless Software gerade am Nachfolger zu einem Spiel, das letztes Jahr für erhebliche Proteste der Sittenwächter gesorgt hat. Konntet Ihr schon im ersten Teil die Pistensau rauslassen, soll Carmageddon II natürlich noch mehr Gelegenheit bieten, ein friedliches Städtchen in eine PS-Hölle zu verwandeln. Mehr Missionen und Autos, bessere 3D-Grafik, eine voll zerstörbare Umwelt und intelligent agierende Polygonfußgänger sollen Euch zu einem Ausflug in die „Carpokalypse" bewegen. Geschmackvoller wird die neue Version des Killerrennspiels sicher nicht, Gefährte wie ein Mähdrescher, der Passanten in Würfelform preßt oder Effekte, die hauptsächlich in der Farbe Rot gehalten sind, könnten USK und BPjS ab November Kopfschmerzen bereiten.

Umso erstaunlicher mutet es da an, daß mit Wired! auch ein nettes Puzzlespiel in der Palette der Engländer Platz findet. In zehn dreidimensionalen Comic-Landschaften müßt Ihr mit Eurer Spielfigur quadratische Bodenplatten umrunden und sie dadurch in Beschlag nehmen. Das eindeutig vom Klassiker Amidar inspirierte Konzept wird allerdings durch eine Unzahl Gegner, sammelbare Power-Ups und einen Achtspieler-Modus gehörig aufgepeppt und könnte sich so als Oase in der gegenwärtigen Denkspielwüste herausstellen. Ob es doch nur eine Fata Morgana war, erfahren wir ab Mitte September. *sf*

Air Warrior 3D-Verlosung

Krieger der Lüfte

Jetzt ist es raus: je eine Pilotenlederjacke haben gewonnen:

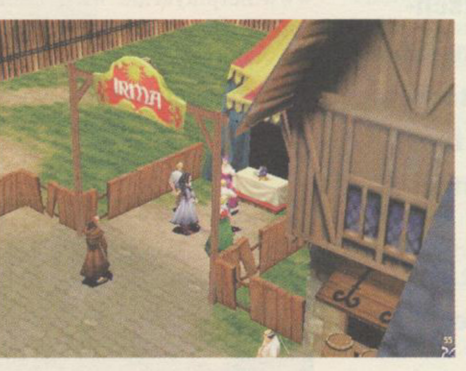
Matthias Lull, 53913 Swisttal
Ties Kaiser, 24116 Kiel

Viel Spaß damit, und fliegt nicht so schnell!

Verdrakkt...

Darkstone

Von Delphine hat man lange nichts mehr gehört, und zwar, wie sich nun zeigt, aus gutem Grund: Die Jungs strickten nämlich an einem Rollenspiel im „Diablo"-Stil, in das man sich schon rein aus optischen Gründen verlieben kann. „Darkstone", so der momentane Arbeitstitel, handelt von einem bösen Drachen namens Drakk. Oder genauer gesagt vom tapferen Helden, der Drakk eins auf die Schuppen geben will, indem er etliche Zauberkristalle zusammensammelt, und so weiter und so fort. Nun, das kennt man schon, herausragend ist aber wie gesagt die schwenk- und zoombare Grafik, deren Fackeln und andere Lichtquellen besonders stimmungsvoll wirken (und in Echtzeit berechnet werden). Multiplayer ist ebenfalls angesagt – entweder in Form von zwei konkurrierenden Teams oder mit bis zu acht Retter-Rittern in einer gemeinsamen Party. *jn*



Im Land, wo die Kneipen „Irma" heißen

Darkstone
Genre
Iso-Rollenspiel
Hersteller
Delphine Software
Erscheinen geplant
Oktober '98

Captain Gysi II

Galaxis Futura

Weder Kabaret noch Humor sind in Deutschland völlig ausgestorben, das bewies uns nicht zuletzt das Politsatire-Adventure „Captain Gysi“. Jetzt geht der Spaß in die zweite Runde, mit stark verbesserter Grafik und gewohnt schwarzhumorigen Rätseln voller aktueller politischer Anspielungen. Ihr müßt den Bart von Zwerg Hierse wiederfinden, das kleine böse Alien einseifen, dutzende bizarrer Gegenstände im Kinkelstein-Inventory sammeln und dann schnellstens den Planeten verlassen, um das abgewrackte Raumschiff Bonn in der Endstation zu parken, damit das Starship Berlin trotz Murrens von Commander Kohl in die Galaxis Futura gesteuert werden kann. Kapiert? Auch ohne tagespolitische Vorkenntnisse soll der zweite Streich galaktischen Klabauterwesens kurzweilige Abendunterhaltung bieten. Und von wem wird die Rolle des Captain Gysi gesprochen? Na, vom rundbebrillten Gregor persönlich... *fe*



Im Supermann-Spielanzug geht's durch sarkastische Situationen und plakative Planeten

Galaxis Futura
Genre
Adventure
Hersteller
Burns
Erscheinen geplant
Ende '98

Online-Spaß mit NetPlayer

Exklusiv: WarBirds-Luftkampf in deutscher Version

Lieber online als allein – unter diesem Motto startet NetPlayer, der neue, rein deutschsprachige Online-Spieleservice im Internet. Am 1. Juli eröffnete der Spiele-Channel unter: www.playernet.de die virtuelle Pforte im Web.

In der Pilotphase können alle volljährigen Spiele- und Internet-Fans die Dienste der neuen Online-Spieleplattform kostenlos testen. Langersehntes Highlight für alle Online-Gamer: die Deutschlandpremiere von WarBirds (Tag der Entscheidung). NetPlayer bietet von einem deutschen Server aus exklusiv die legendäre Online-Fliegerei von Interactive Magic an.

Das inhaltliche Angebot von www.netplayer.de wird zweigeteilt: Über den **Basisdienst** von NetPlayer dürfen sich mehrere Spieler zu einem gemeinsamen Multiplayer-Match eines regulären PC-Spiels verabreden – egal, ob Command & Conquer, TA oder ein Ego-Shooter – dank der lizensierten Kali-Technologie sind dem bunten Treiben kaum Grenzen gesetzt. In der Beta-Phase unterstützt dieser Dienst mehr als 100 der beliebtesten, netzwerkfähigen PC-Spiele wie zum Beispiel Starcraft, Forsaken, Diablo, Descent oder Age of Empires.



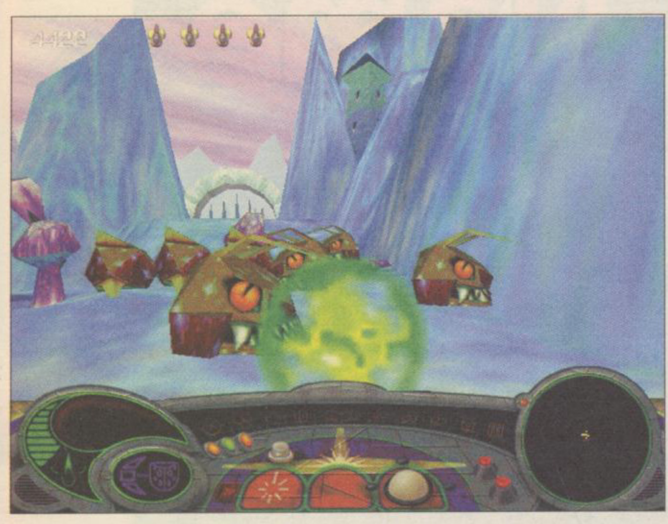
Der **Premiumdienst** bietet zusätzlich die beliebtesten Online-only-Games an, also jene Spiele, die ausschließlich im Multiplayer-Modus funktionieren und die speziell für das Internet programmiert wurden. In der Betaphase handelt es sich zunächst nur um WarBirds. Hier fliegen Piloten mit Maschinen aus dem Zweiten Weltkrieg in einer virtuellen Welt mit- und gegeneinander, wobei



Bomber sogar mit mehreren Online-Spielern besetzt werden können. Eine Besonderheit: Die Echtzeit-Sprachkommunikation in WarBirds, die das Sprechen mit anderen Piloten ermöglicht, sofern der PC mit Mikrofon und Lautsprechern bestückt ist. Insgesamt können im NetPlayer gleichzeitig bis zu 400 Kampfpiloten gegeneinander ihre Luftgefechte austragen. Während der Pilotphase sind sowohl der Basis- als auch der Premiumdienst aktiv.

Selbstverständlich steht die NetPlayer-Site der Community offen: Online-Chats, diverse Diskussionsforen, Wettbewerbe, Informationen und weitere interaktive Inhalte werden dort nach und nach zu finden sein. *rm*

NetPlayer auf der CeBIT Home: Halle 2, Stand C 39



So haben wir den Centipede noch nie gesehen

Brettspiele adé

Hasbros neue Pfade

Nachdem Hasbro angeblich zum Discountpreis sämtliche Atari-Rechte erworben hat, kommt im Oktober mit Centipede das erste Klassiker-Remake des Spielemultis auf uns zu. Vor knapp 20 Jahren wurden die Hundertfüßer zum ersten Mal auf dem VCS losgelassen, neueste Hardware nutzend, dürft Ihr im Neuaufguß natürlich auch in 3D- und sogar in Egoperspektive Pilze, Spinnen und die segmentierten Widerlinge vom Bildschirm blasen. Na, da sind wir aber auf Galaxian in 3D gespannt...

Ebenfalls im Oktober soll Glover erscheinen, eine Selbstentwicklung, die gleichwohl von alten Bekannten wie Marble Madness inspiriert ist. In etwa 30 Leveln steuert Ihr einen magischen Handschuh, mit dem Ihr einen kleinen Ball durch eine gefahrvolle und fallengespickte 3D-Welt ins Ziel befördern müßt. Tunnel, Seitenwind, Wasserlöcher, Power-Ups und natürlich Bösewichter aller Couleur sollen den Spaß- und Suchtfaktor in die Höhe treiben. *sf*



Mit dem „Glover" balanciert Ihr Euren Ball durch knallbunte Comic-Welten

Endzeit-Gerangel

Urban Assault

Der durch „Uprising" und „Battlezone" aus der Taufe gehobene Mix aus Echtzeitstrategie- und Action-Elementen ist noch weitgehend unverbraucht. Dieses Crossover kann wenigstens noch relativ problemlos mit innovativen Ideen bereichert werden. Auch Softwaregigant Microsoft will nun diesem Sub-Genre mit „Urban Assault" neue Facetten abgewinnen. Ein postapokalyptisches Szenario dient dem Titel als Ausgangspunkt für die Auseinandersetzungen, die Ihr Euch mit diversen außerirdischen Rassen liefern müßt. Von einem Mutterschiff aus generiert Ihr Eure Einheiten und Gebäude (Radartürme, Geschützstellungen et cetera) direkt auf das Schlachtfeld, kommandiert die Kampfverbände mit Hilfe der Übersichtskarte und könnt Euch zudem in jedes Eurer Vehikel „teleportieren", um aktiv bei den Gefechten mitzumischen. Bis zu 15 verschiedene Fortbewegungsmittel wie Panzer, Hubschrauber, Jets, Bomber oder Satelliten mit jeweils unterschiedlichen Waffensystemen können gesteuert werden. Ein nicht-lineares Gameplay mit insgesamt über 40 Leveln sowie ein Multiplayer-Modus sollen den Spieler langfristig motivieren. *cis*



Urban Assault
Genre
Action-Strategie
Hersteller
TerraTools/Microsoft
Erscheinen geplant
September '98

1&1

Enter Your Name. T-Online.



Star-Infos

Auf geht's in eine neue Welt...
Jetzt hast Du die Gelegenheit, Deiner Maus die große weite Online-Welt zu zeigen! Nimm' sie in die Hand, drück' sie und schon hast Du Action und Information pur – mit T-Online. Für nur 8,- DM im Monat geht's ab in's Internet, dem internationalen Netzwerk für Online-Profis mit allem, was dazu gehört: WWW, eMail, Newsgroups und ein Modem-Speed von bis zu 33.600 bit/s bundesweit!
Rede Dir in Chat-Rooms den Kopf heiß oder informier' Dich an den Universitäten der Welt über die neuesten Erkenntnisse. Alles klar für Job und Studium, denn T-Online liefert Dir alle Facts und jede Menge Fun, von den Ärzten über Spice Girls und Rammstein bis hin zu Y-Chromosomen und Zucchini – alles im Internet drin!

Sag' Deinen Eltern, was zu tun ist und gib' den Coupon noch heute weiter, denn je früher Dir der T-Online Zugang ins Haus flattert, desto schneller hast Du den totalen Online-Durchblick. Schließlich haben Deine Eltern auch was davon: Onlinebanking, Reisetips, Aktuelles zu Verkehr und Börse – eben alles, was das Internet zu bieten hat!



Entertainment



Heft 12/97

Ganz schön günstig!

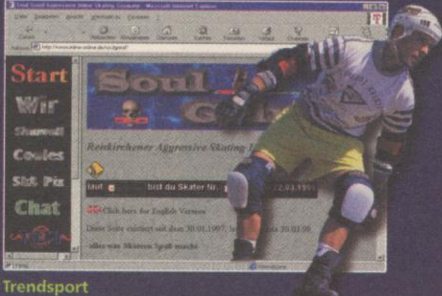
- für nur 8,- DM Grundgebühr im Monat und nur 5 Pfennig Nutzungstarif pro Minute, 24h
- bundesweite Einwahl zum Citytarif der Deutschen Telekom AG
- 50,- DM Anmeldeentgelt entfällt



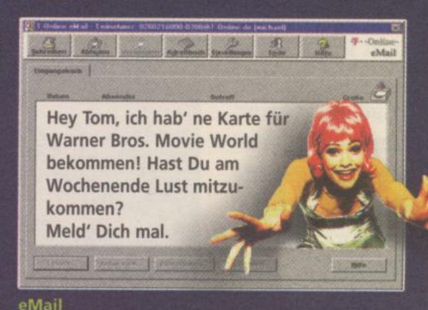
Das gibt`s für`s Geld:

- eigene eMail • eigene Homepage • Onlinebanking • T-Online Handbuch
- inklusive dem NetBook – Unterwegs im World Wide Web. Der Reiseführer durch's WWW für Einsteiger und Fortgeschrittene.


Onlineshopping



Trendsport



eMail

Und jetzt schnell per Fax (01 80-5 67 28 29) oder per Post abschicken.

T-Online Bestellcoupon

50 Mark gespart!

☒ **Ja, ich melde mich zu T-Online an.**
Bitte senden Sie mir die T-Online Software und das NetBook versandkostenfrei zu (Bestell-Nr. 9375)

Ich bestelle folgendes Modem:

☐ Skyconnect 33.6 inklusive ballOON für nur 99,- DM (Best.-Nr. 9377)

... und Zubehör:

☐ Verlängerungskabel (5m) für 19,90 DM (Bestell-Nr. 1010)

☐ TAE-Adapterstecker für 14,90 DM (Bestell-Nr. 1009)

Den Gesamtbetrag zzgl. 9,60 DM Versandkosten bezahle ich:

☐ mit beigefügtem Scheck ☐ per Nachnahme (zzgl. Nachnahmegebühr)
Die T-Online Software und das NetBook sind versandkostenfrei.

Ich beauftrage und bevollmächtige die 1&1 Direkt GmbH, mir den Zugang zu T-Online zu verschaffen. Meine Zugangskennung und mein persönliches Kennwort erhalte ich schnellstmöglich per Einschreiben. Die Vertragsabwicklung erfolgt nach den Allgemeinen Geschäftsbedingungen sowie den Preislisten der Deutschen Telekom Online Service GmbH. An Kosten entstehen mir aufgrund der aktuellen Preisliste monatlich 8,- DM für die Zugangsberechtigung sowie das jeweils anfallende Verbindungsentgelt. Das übliche Anmeldeentgelt von 50,- DM entfällt. Die Zugangsberechtigung kann ich jederzeit kündigen.

Datum, Unterschrift (Auftraggeber muß Anschlußinhaber sein)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer, (kein Postfach)

PLZ, Ort

Telefon (bitte unbedingt angeben, der Auftraggeber muß Anschlußinhaber sein)

1&1

1&1 Direkt Gesellschaft zur Vermarktung von Informationstechnologien mbH, Elgendorfer Str. 57, 56410 Montabaur, http://www.online.de



Kennziffer: 002098 M

Gewinnspielcoupon

☒ **Ja, ich möchte am Gewinnspiel teilnehmen!**
Die Gewinnchancen sind unabhängig von einer Bestellung. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer, (kein Postfach)

PLZ, Ort

Telefon

Datum, Unterschrift



1&1 Direkt Gesellschaft zur Vermarktung von Informationstechnologien mbH, Abteilung Medienkooperationen Elgendorfer Str. 57, 56410 Montabaur

Kennziffer: 002098 M



DIE LI

Multiplayer

Tabellenführer in Sachen Spannung: Modemligen für PC-Sportspiele geben Profis erst den wahren Kick

Es ist immer wieder das gleiche: Bereits nach wenigen Wochen steht das aufregendste Spiel in der Ecke, weil man den Computergegner, der einem zu Beginn noch unbezwingbar vorkam, nach Belieben mit Pauken und Trompeten abfertigt. Da geht gerade bei den beliebten Sportsimulationen die Spannung schnell verloren. Anfangs mag es ja noch ganz witzig sein, die rechnergesteuerten Millionäre des FC Bayern mit 8:0 zu putzen oder die NHL-Allstars zweistellig vom Eis zu fegen. Doch schon bald macht sich Langeweile im weiten Stadionrund breit. Deshalb schließen sich im Ausland wie auch hierzulande immer mehr Ballkünstler und Puckjäger zu sogenannten Modemligen zusammen. Entsprechend der Entwicklung in der Fußballbundesliga und der Zuschauerflaute der DEL zum Trotz: Die (Modem-)Liga boomt in Deutschland!

Diese über Telefonverbindung ausgetragenen und in einen organisierten Spielbetrieb eingebundenen Wettkämpfe menschlicher Gegner verleihen den Spielen nicht nur neuen Reiz. Sie sind vielmehr mit deutlichem Vorsprung Tabellenführer in Sachen Spannung für PC-Sportler. Das Head-to-Head-Game gibt durchtrainierten Gampepad-Athleten erst den wahren Kick. Hier wird knallhart Mann gegen Mann gespielt. Lampenfieber und feuchte Hände sind angesagt, wenn es darum geht, sich für die bundesweite Endrunde zu qualifizieren oder in die Playoffs zu gelangen.

Genau läßt sich die Zahl der Modemligen nicht beziffern. Zum einen gibt es keine offiziellen Registrierungen. Wilde Ligen mit unterschiedlichsten Teilnehmerzahlen, Einzugsgebieten und mehr oder weniger geregelten Organisationsstrukturen kommen und gehen an allen Ecken und Enden der Republik. Zum anderen haben diese Spielerzusammenschlüsse meistens die Lebenserwartung einer Eintagsfliege: Ihnen fehlt die Beständigkeit und damit auch eine gewisses Maß an Bedeutung. Eine Ausnahme hiervon bilden in der Regel die im Internet organisierten Modemligen. Sie bieten einen kontinuierlichen Spielbetrieb sowie guten Service am Teilnehmer.

In mühevoller Kleinarbeit reichern die Ligaorganisatoren – sich selber meist wenig bescheiden als „Ligarat“, „Gamemaster“ oder „Commissioner“ bezeichnend – ihre Sites mit Inhalten an, die zumindest semiprofessionelle Züge erkennen lassen. Ergebnisdienste, Tabellen, Statistiken, Infoboards, Chats sowie jeweils eigene Regelwerke gehören zum Standard. Umfangreiche Download-Areas und Linkverzeichnisse, aber auch andere Features runden das Bild ab. Modemligen bieten alles, was das Spie-

FIFA 98 - MODEMLIGEN

FMB

Die FMB präsentiert sich unter demselben Dach wie die GML für NHL 98. Auch hier gilt: Unbegrenztes Teilnehmerfeld, keine Management-Features, reiner



Spielspaß, Siegprämien in Form von Fanartikeln.

www.online-sports.omc.net/fifa/

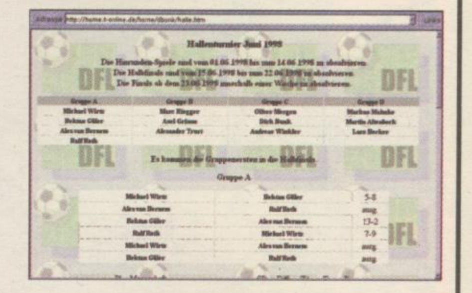
DFMV

Der DFMV kommt mit ansprechender grafischer Gestaltung daher, und auch der Inhalt kann sich sehen lassen. Außer der Meisterschaft wird unter anderem ein Ligapokal im KO-Modus ausgespielt und sogar eine Rangliste geführt. Witzige Gimmicks sind die erfundenen Teamnamen sowie die Wahl „Tor des Monats“.

www.fifagaming.com/fifa98/tourney/dfmv/

DFL

Dirks FIFA 98 Liga wartet neben der Meisterschaft mit zahlreichen Nebenwettbewerben wie Qualifikationsrunden, Pokal, Hallenturnier auf und bietet als besonderen Service für die derzeit 21 Spieler eine



geldbeutelschonende Telefonkostenübersicht an. Leider scheint die DFL derzeit Probleme mit der Zuverlässigkeit ihrer Spieler zu haben.

home.t-online.de/home/dbunk/

FIFA RTWC Liga

Um Punkte kämpfen hier insgesamt zehn Spieler in einer Profiliga mit europäischen Teams sowie 14 weitere in einer 2. Liga für Amateure. Besondere Spannung verspricht die damit verknüpfte Auf- und Abstiegsregelung. Lange Ladezeiten, stetige Werbe-



PopUps und die leicht hausbackene Optik trüben den Spaß leider etwas.

www.geocities.com/Colosseum/Track/5528/

GA BOOMT
mal anders

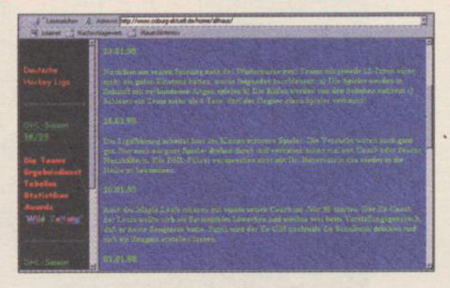
NHL 98 – MODEMLIGEN

NHML
Eine seit 1996 bewährte Liga für Spiele der NHL–Reihe. Wesentlicher Bestandteil der NHML sind ausführliche Statistiken, Transfers sowie Kommunikation auf vier Messageboards. Ein besonderer Reiz der Liga liegt in ihrer hohen Realitätsnähe, die z.B. dadurch zum Ausdruck kommt, daß sogar



aktuelle Verletzungen von NHL-Cracks in die Mannschaftsaufstellungen mit einfließen. Zur Zeit hat die NHML 24 Teams.
www.x-box.com/nhml/html/homepage.htm

DHL
Die DHL unterscheidet sich von den „richtigen" Modemligen dadurch, daß die Spieler ihre Matches nicht direkt gegeneinander austragen, sondern jeder ein Drittel gegen den PC spielt, den Spielstand abspeichert, und dem Gegner zusendet, damit dieser dann weiterspielen kann. Vorteil: Keine Telefonkosten, Nachteil: Weitaus weniger Action und Realitätsnähe. Dafür kommen bei der DHL (ähnlich wie



bei der NMHL) alle auf ihre Kosten, die besonderen Wert auf Management-Funktionen legen. So weist diese Liga eine simulierte Gehälterstruktur auf. Die Mitteilungs- und Mitwirkungspflichten der momentan 26 Spieler sind allerdings äußerst umfangreich und erfordern einiges technisches Geschick. Überdies wartet die DHL mit einer eigenen Liga–Zeitung auf.
www.coburg-aktuell.de/home/althaus/

DIHL
In der DIHL kann man zwar auch online (also direkt Mann gegen Mann) spielen, bevorzugt wird aber auch hier das Offline-Spiel nach dem Modus der DHL. Bis zu 26 Leute können sich an dieser aufwendig gestalteten Liga beteiligen.
spiele.freepage.de/icehockey-arena

Greif Zu – NHL 98 Liga
Für die Teilnahme an dieser semikommerziellen Liga fordert der Veranstalter 20 Mark als Kaution, um vorzeitige Absprünge aus der Liga zu verhindern. Als Anreiz gibt es Einkaufsgutscheine des Sponsors zu gewinnen. Sehr negativ schlägt allerdings die geringe Teilnehmerzahl zu Buche: Bei jeweils 26 angebotenen NHL–Teams für ISDN und analoge Liga haben sich bisher gerade mal drei bzw. sechs Spieler gefunden.
www.greif-zu.de/nhl98/

GML
Im Vordergrund dieser bundesweiten Liga steht ganz allein der reine Spielspaß, Management-Features werden bewußt ausgeklammert. Die GML strebt für die im November beginnende Saison für NHL 99 eine dreistellige Teilnehmerzahl an, durch ein spezielles System sind weder Teilnehmerzahl noch Teamauswahl begrenzt. Dank obligatorischer Verwendung eines Editors haben alle Teams dieselbe Stärke. Der Beitrag pro Saison beträgt 20 Mark. Dafür winken als Gewinne für den Sieger ein NHL-Trikot nach Wahl sowie für den



Zweiten ein NHL-Cap. Um der Anonymität ein Schnippchen zu schlagen, organisiert die GML für ihre Mitglieder zum Kennenlernen Treffen einschl. Netzwerkturnieren.
www.online-sports.omc.net/nhl98/

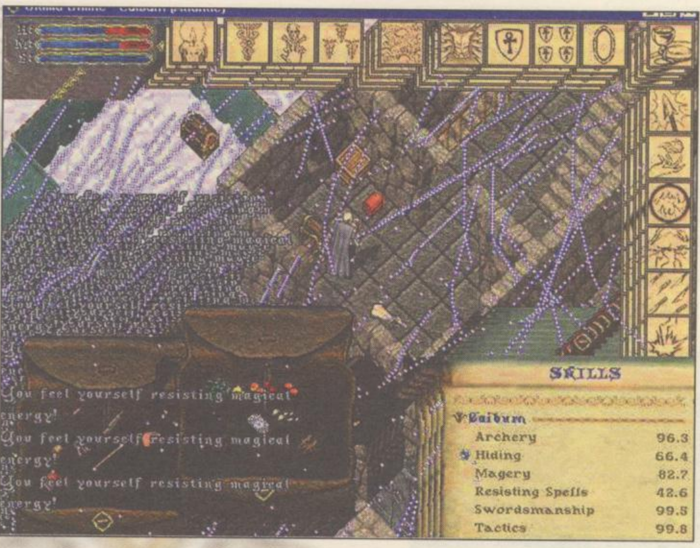
lerherz begehrt. Gerade auch hierin liegt ein weiterer Reiz für die Teilnehmer. Um Mißverständnissen gleich vorzubeugen: Der Umstand, daß die Ligen im Internet angeboten werden, bedeutet nicht, daß die Spiele auch über dasselbe ausgetragen werden können. Für einen direkten Verbindungsaufbau über das Web sind die Backbones der Provider zu dünn. Die erforderlichen Daten werden nur tröpfchenweise unter den Rechnern ausgetauscht. Insofern unterscheiden sich Sportsimulationen aufgrund ihrer hohen Datenabforderung noch von vielen Ballerspielen und Echtzeitsimulationen, die direkt über zentrale Webserver (allerdings auch hier meistens nicht ohne eine gewisse Verzögerung, dem sog.„lag") gespielt werden können. Auffallend ist, daß die Modemligen nahezu ausnahmslos Sportsimulationen von Electronic Arts zum Gegenstand haben. Dabei liegen die Schwerpunkte eindeutig auf dem Fußballspiel FIFA 98 RTWC und auf der Eishockeysimulation NHL 98. Obwohl auch der Basketballhit NBA 98 eine Long Distance Multiplayer-Funktion anbietet, heißt es bei der Suche nach einer deutschen NBA 98 Liga derzeit leider noch: Fehlanzeige.
In den Kästen findet Ihr einen Überblick über die größten inländischen Modemligen im Web.

Tom Waske/sf

ULTIMA

Tagebuch eines

Das Reputations-System ist vor einigen Wochen integriert worden. Die Folgen sind faszinierend.

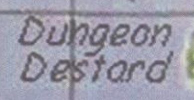


Schnee ist an sich eine schöne Sache. In UO steigt dabei jedoch die Häufigkeit für Grafikfehler. Caiburn liebt es !

Zeitweillig wurden die Heiler in Britain geschlossen



Spärlich bewaffnet und dann auch noch ein Drache. Es ist mal wieder Montag.



Daß sich etwas ändern mußte, war schon lange klar. Mit dem alten Notoriety-System war auf Dauer niemand, am wenigsten Origin selbst, glücklich. Zu sehr wurden die Spieler in ihren Aktionen eingeschränkt. Die Gesinnung eines Spielers wurde durch entsprechende Titel dargestellt. Viele Handlungen beeinflußten den Status jedes Charakters, und viele oft notwendige Aktionen konnten nicht ausgeführt werden, da man dann Gefahr lief, wichtige Punkte zu verlieren. Alle Namen wurden entsprechend ihrer Gesinnung farblich gekennzeichnet. Blau stand für gute, grau für Spieler die den neutralen Status verlassen hatten, und rot für böse. Da Ultima Online früher wie heute noch viele Fehler enthält, gab es Möglichkeiten, Dinge zu tun, ohne den Verlust von Statuspunkten zu erhalten. Es gab viele vermeintlich „blaue" und somit gute Spieler, die Schwächen im System ausnutzten, um dennoch anderen Schaden zuzufügen. Andere hingegen, die in solchen Momenten eingreifen wollten, aber entweder keine Kenntnis von diesen Fehlern hatten, beziehungsweise sie nicht ausnutzen wollten, mußten entweder Einbußen von wichtigen Punkten hinnehmen oder tatenlos zusehen. So war es Origin bereits nach kürzerer Zeit klar, daß ein neues, für den Spieler flexibleres System her mußte. Viele Monate wurde an dem „großen" Patch gearbeitet, der mehr Möglichkeiten bieten sollte. Eine lange Testphase ging dem öffentlichen Release voraus. Aber mit dem neuen Reputationssystem kamen auch Änderungen, die Gildenkriege ermöglichten und den Status der Virtue Guards veränderten. Vor wenigen Wochen war es dann soweit. Das neue System war da. Die Gemeinde wartete schon lange darauf, versprach es doch die Sachen, die sich viele erhofft hatten.

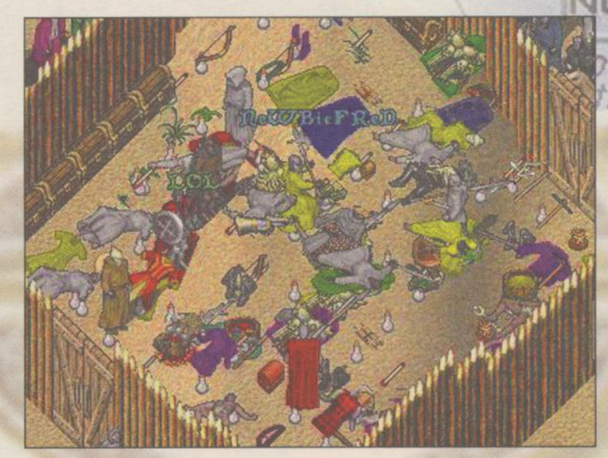
Die ersten Schritte in der neuen Welt waren interessant und wirkten fast so, als würde man zum ersten Mal Ultima Online betreten. Vieles war nun möglich und die Experimentierfreude der Spieler schien keine Grenzen zu kennen. Die farbliche Darstellung aller Charaktere wurde geändert. Gab es früher noch die Einstufungen der Reputation entsprechend, sind nun alle blau,



Lizardman sind kein Problem. Die Horde von 20 Mann danach hingegen schon.

ONLINE Abenteurers

Gildenangehörige untereinander grün. Wird eine Straftat begangen, ist der jeweilige Spieler mit einem „Criminal-Flag" markiert. Für zwei Minuten erscheint sein Name von nun an in Grau. In dieser Zeitspanne kann diese Person von jedem angegriffen werden. Der Angriff auf einen anderen Spieler hat exakt die gleichen Folgen, nur wird er für den Verteidiger mit einem „Agressor" und für den Rest mit dem bereits zuvor erwähnten „Criminal-Flag" markiert. Und auch für Diebe hat sich etwas geändert. Das vermeintliche Opfer wird bis zum Ableben des Bösewichts diesen mit einem grauen Namen herumlaufen sehen. So ist es auch möglich, ihn selbst nach Tagen wiederzuerkennen. Alle diese Handlungen haben eines gemeinsam: In den ersten 15 Sekunden können die Kriminellen von den Wachen der Städte umgebracht werden, wenn sie jemand ruft. Leichenfledderei ist im Gegensatz zu früher auch eine Straftat. Während viele Handlungen den Ausführenden dadurch angreifbar machen, muß dieser jedoch nicht den Verlust von Reputation befürchten.





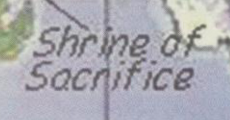
Sogenannte Fight Nights, in denen sich einzelne Leute oder Gruppe duellieren, sind recht beliebt. Nur manchmal wird der Bogen überspannt.



Das alte System war so aufgebaut, daß sich die Gesinnung innerhalb der Skala von -127 bis +127 befand. Über dem Wert 0 wurde man als gut, unterhalb entsprechend als schlecht eingestuft. Die Farben der Namen erleichterten dem Spieler auf Anhieb herauszufinden, wem man gegenüber stand. Nun ist die Sache nicht mehr so einfach. Um sicherzugehen, muß das Charakterfenster via Doppelklick aufgerufen werden, um den Titel zu erfahren. Während Diebe beispielsweise ab einer gewissen Stufe sofort an ihrem roten Namen entdeckt werden konnten, haben sie heute die Gelegenheit, sich unter die Leute zu mischen.

Interessant würden vor allen Dingen die Reaktionen der Spieler auf ihr neues Umfeld werden. Eigentlich hätte alles besser werden sollen, aber natürlich wurde es das nicht. Und interessanterweise sind es nicht einmal die neuen Fehler im Programmcode, die das Spiel oft frustrierend machen, sondern andere Mitspieler.

Das sogenannte „Looten", also das Ausrauben von toten Charakteren, war früher, wie bereits erwähnt, nicht strafbar. Jeder konnte dies tun, ohne Befürchten zu müssen, für alle angreifbar zu sein. Eigentlich die ideale Möglichkeit für jeden, schnell an Ausrüstung zu gelangen. Doch nach und nach etablierte sich gerade in schwierigen Dungeons eine Art Ritterlichkeit, daß die Sachen zwar genommen, aber in der Regel an den Besitzer wieder zurückgegeben wurden. Aus-





Seers sind selten. Sie sind für das Durchführen von Quests verantwortlich und daher sehr begehrt.



Mining macht reich. Jedenfalls scheint dieser Geselle mit seiner Lamakaravane diesen Eindruck zu haben.

nahmen gab es natürlich auch, doch überwogen die positiven Handlungen. Faszinierend konnten wir nun beobachten, wie aus dem Looten von Leichnamen mittlerweile geradezu ein Volkssport geworden ist. Da ein Spieler sofort mit dem Criminal-Flag markiert wird, sobald er auch nur einen Ausrüstungsgegenstand bewegt, rennen die Leute zum Toten, verstecken sich sofort, so daß sie unsichtbar werden, und bedienen sich in aller Ruhe. Nach zwei Minuten sind sie wieder Blau und können gefahrlos von dannen ziehen, denn ein Angriff würde dann für die Agressoren bedeuten, daß sie für ihre Umwelt Grau werden. Es gab Momente, in denen dann die Looter dennoch attackiert wurden, mit dem Ergebnis, daß sie nachher noch mehr Sachen hatten. Die meisten Spieler haben nämlich einen weiteren Sport erfunden: Das Attackieren von jedem Charakter,



Der Respawn nimmt zuweilen bizarre Formen an

der mit diesem Criminal-Flag markiert ist. So ist es schon vielen Leuten ergangen, die sich zu Recht jemanden angriffen fühlten und als Antwort von 20 anderen ebenfalls attackiert wurden. Das Ergebnis dürfte jedem klar sein.

Wo Angriffe stattfinden, da gibt es zuweilen auch zwangsläufig Tote. Das am hitzigsten diskutierte Problem waren früher die PlayerKiller. Viele haßten sie, einige sahen in ihnen die letzte Herausforderung in UO. Origin selbst betonte immer, daß sie diese Gruppe als einen wichtigen Bestandteil des Spiels ansahen, nur wollten sie es ihnen etwas schwieriger machen. Sie haben die Bedingungen für Mörder in Britannia auch erschwert. Dabei haben sie leider zuviel des Guten getan und dafür gesorgt, daß die PKs von dem Anlitz der Welt endgültig verschwanden. Seit dem neuen System werden Morde, die ein Spieler verübt, gezählt. Steigt dieser „Murder-Count" auf 5, bekommt der jeweilige Charakter den Titel Murderer und der Name wird Rot dargestellt. Das Problem an dieser Geschichte ist, stirbt nun ein so behafteter Spieler, erleidet er einen nicht unerheblichen Verlust von Skill- und

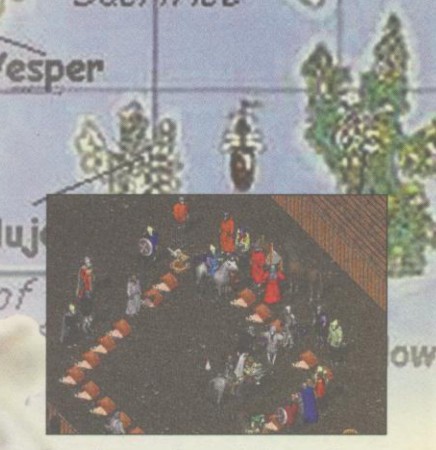


Jester und ich ärgerten uns fürchterlich über den Ausgang der letzten Quest

Statpunkten. Die Höhe richtet sich dabei nach der Höhe des Murder-Counts und kann bis zu 20 % betragen. Das Gute momentan ist, daß ihm jeweils ein Mord von dem Zähler nach acht Stunden Spielzeit abgezogen wird und man die Chance hat, den Murderer-Titel wieder loszuwerden. Das funktioniert auch als Geist. Theoretisch ist es also möglich, nach dem Ableben eine zeitlang als Geist umherzuwandern und sich erst wiederbeleben zu lassen, wenn dieser Titel wieder weg ist. Doch Origin will bereits in naher Zukunft diese Möglichkeit für Tote aus dem System entfernen.

Damit jedoch der Spaß am Kampf mit anderen Spielern nicht verloren geht, gibt es nun die Gildenkriege. Zwei Gruppen können sich gegenseitig denselben erklären und werden von da an Orange füreinander. Da solche Auseinandersetzungen natürlich nicht vor Stadtgrenzen haltmachen, ist auch dort der Kampf möglich. Als Angehöriger einer im Krieg befindlichen Gilde gibt es keine sicheren Orte mehr, und selbst simples Einkaufen kann zu abenteuerlichen Erlebnissen führen. Origin hatte vorgesehen, daß Kriegsgegner sich gegenseitig looten können, ohne für kriminell markiert zu werden. Das ist auch einer der Punkte, die bisher nicht funktionieren und gerade in der Anfangszeit zu recht komischen Situationen führten. Stellt Euch einfach vor, ein Gegner geht zu Boden, sechs Kontrahenten wollen seine Sachen nehmen und ein Unbeteiligter ruft genau in dem Moment die Wachen. Die besagten sechs Männer oder Frauen werden umgehend von den Wachen getötet. Aber die Sinnlosigkeit dieses Fehlers geht noch einen konsequenten Schritt weiter. Kriminelle können von jedem gelootet werden, ohne daß die Wachen einschreiten. Das Ergebnis könnt Ihr Euch sicherlich vorstellen.

Es gibt noch viele andere Sachen, die bis jetzt nicht wie gewünscht laufen. Origin arbeitet bereits an den ersten Fehlerbereinigungen und am Feintuning. Wir halten Euch auf dem laufenden. *Sir Elric*



Duelle werden mittlerweile von vielen Gilden organisiert...



...die meisten sind lediglich interne Wettkämpfe, bei denen höchstens Zuschauer...



...geduldet werden. Größere hingegen erfreuen sich über Interesse von außen.

Dungeon Deceit
Shrine of Honesty
Shrine of Sacrifice
Vesper
Ocllo
Hold
Shrine of Humility
Dungeon Hythloth

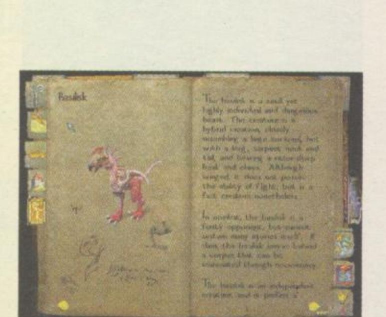
MANA

Der Weg der schwarzen Macht

Die SciFi-Reihe X-Com hat Mythos berühmt gemacht – jetzt kehren die Entwickler mit einem Fantasy-Spektakel zurück



Der Meteoritenschauer: Eine Mana-Investition, die sich auszahlt



Eine Fantasy-Enzyklopädie lädt zum Schmökern ein



In jeder Zeitepoche müßt Ihr eine Insel durchwandern

Mana - Der Weg der schwarzen Macht
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
Mythos/Virgin Interactive
Erscheinen geplant
September 98

Die schlechte Nachricht zuerst: Wer glaubt, mit Mana rundenbasierte Strategiekost à la X-Com serviert zu bekommen, wird bitter enttäuscht, Echtzeit ist auch bei Mythos angesagt. Das ist jedoch kein Grund, die alten Microprose-Klassiker wieder vom Speicher zu holen. So wie die geniale Alienhatz frischen Wind ins Genre brachte, steckt nämlich auch Mana voller glänzender und innovativer Ideen, die eine Menge Spielspaß versprechen.
Als Adept der schwarzen Künste habt Ihr vieles von Eurem Onkel, einem altgedienten Magier, gelernt. Doch der ist nun entführt worden und Euch bleibt natürlich nichts anderes übrig, als den Alten aus den Klauen des Bösen zu retten. Dabei trefft Ihr in drei Szenarien mit insgesamt 34 Leveln auf eine Heerschar von Untieren, die sich im Gefolge mächtiger Zauberer befinden. Über 3000 verschiedene Terrain-Elemente werden genutzt, um Euch in keltische, griechische und mittelalterliche 3D-Welten zu entführen. Wie bei Echtzeitstrategiespielen üblich, müßt Ihr Armeen aufstellen, um den Feinden Paroli bieten zu können. Das geschieht diesmal nicht auf altbekannte Weise mittels Ressourcenförderung und Bauanweisung, sondern einzig und allein durch Zauberei. 63 Sprüche können während des Spiels eingesetzt werden, um Ritter, Drachen, Skelette, Zombies, Einhörner oder Vampire heraufzubeschwören. Natürlich habt Ihr auch noch andere Möglichkeiten, Eure magische Energie, das Mana, aufzubrauchen. Heilsprüche spenden Lebenskraft, Dornenhecken lassen sich in Windeseile beschwören, um Feinden den Weg abzuschneiden, Levitations- und Teleportationsformeln erleichtern die Fortbewegung und ein kleiner Meteoritenschauer läßt nicht nur die Vegetation in Rauch aufgehen. Da Euer Charakter seine Suche als magischer Milchbubi beginnt, stehen anfangs nur wenige Sprüche in Eurem Fantasy-Filofax, erst im Lauf der Zeit wandelt Ihr Euch in einen Großmeister im Umgang mit dem Übersinnlichen. Ganz umsonst ist diese Art der Kriegsführung natürlich nicht. Jeder Spruch verbraucht Euer Mana, das sich auf natürliche Weise nur langsam wieder regeneriert. Deshalb ist es grundlegend, auf der Karte verstreute Kraftfelder mit eigenen Monstern zu besetzen, um den magischen Stoffwechsel anzukurbeln. Akuten Psycho-Energiemangel könnt Ihr durch Aufsammeln von Mana-Rationen ausgleichen, auch Nahrung kann gefunden werden, durch die Euer Held oder dessen Kreaturen Lebenskraft zurückerhalten. Neben den grafisch ansprechenden, interaktiven Landschaften und den satten Anklängen an klassische Rollenspiele soll Mana besonders durch die Kreaturen-KI beeindrucken, die jedem Monster charakteristische Verhaltensweisen verleiht. *sf*



Auch Gebäude können erstürmt werden

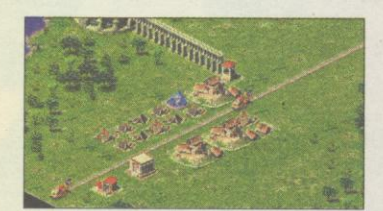


CAESAR 3



Feuer, Feuer! Da hatten wir wohl zuwenige Arbeitskräfte in den Präfekturen

Das große alte Aufbaustrategiespiel geht in die dritte Runde. Wirtschaft und Kohortenkampf im römischen Imperium



Der erste Schritt ist getan...



... und schon strömen die Siedler aus der Provinz heran

Caesar 3
Genre
Aufbaustrategie
Hersteller
Sierra/Cendant
Erscheinengeplant
Ende '98

Schon die alten Römer... errichteten ein komplexes Staatswesen und erzbürokratisch verwaltete Städte. Das ideale Thema also für eine unterhaltsame Wirtschafts- und Aufbaustrategie. Der Vorgänger – Caesar 2 – glänzte mit einem ausgefuchsten Städtebau, der sich am Vorbild SimCity2000 durchaus messen konnte, atmosphärischen Details und einer Karriereleiter vom Bürger quer durch alle Titel und Ämter der römischen Republik bis hin zum Imperator. Der Gefechtsteil dagegen war eher edel und schlicht gehalten, mit anderen Worten: nicht gerade aufregend. Durch das ständige Neubeginnen nach einer erfolgreichen Beförderung kam darüberhinaus etwas Wiederholung, wenn nicht gar Langweile auf, so daß sich bei allem historischen Coleur nur die eingefleischtesten Wirtschaftsstrategen in das Spiel verbeißen konnten. Wie soll nun die neue Generation der Römer-Simulation dieses Problemchen in den Griff kriegen und gleichzeitig mit der angewachsenen Konkurrenz mithalten? Augenfällig ist zunächst die komplett neue Grafik, die sich hinter keinem anderen aktuellen Spiel verstecken muß. Alle Gebäude und Personen sind genau dargestellt, weit besser als im Vorgänger, der ja an sich schon ein Augenschmaus war. Zeitgeistgerecht bietet auch die Landschaft Labsal für das müde Feldherrenauge. Die Aufteilung in einen Stadt-, Kampf- und Provinzbildschirm ist dagegen weggefallen – alles spielt sich auf der Ebene der jeweiligen Provinzstadt ab. Auch die Farmen, Tongruben und Erzminen werden in die Peripherie der Stadtkarte plaziert und mit Wegen an das Zentrum mit Wohnvierteln und Werkstätten angebunden. Dagegen zeigt die Karte des Imperiums andere Städte, mit denen, gefüllte Warenlager vorausgesetzt. lukrativer Handel begonnen werden kann. Die Kampagne, wieder mit dem Ziel des Caesarenlorbeers, beginnt sozusagen viel weiter unten: Ihr startet im Jahr 500 vor der Zeit, bildet zunächst ein ganz kleines, mickriges Dorf auf der italischen Halbinsel und werdet vom Imperator wenn, dann nur mit Unwillen wahrgenommen. Ist diese erste, leichte Aufgabe erledigt, werdet Ihr in den Bürgerstand erhoben (immerhin!) und dürft die Siedlung zu immer größeren Höhen führen. Dabei stehen Euch sowohl der bekannte Berater und die Statistiken im Senatsmenü als auch die persönlichen Wünsche und Bedürfnisse der Bewohner als Quellen nützlicher Hinweise zur Verfügung. Durch Anklicken erfahrt Ihr die Einstellung Eurer Untertanen, sie erzählen es sogar stimmgewaltig. Aber nicht nur die weltlichen Probleme, sondern auch die Wünsche der Götter müssen beachtet werden. Mars, Venus, Ceres, Merkur und Neptun wollen mit ausreichenden Tempelbauten sowie gelegentlichen Festspielen und Wagenrennen geehrt und besänftigt werden, sonst regnet es Katastrophen und der Caesarenthron bleibt Glücklicheren vorbehalten... *fe*



Alle Problemzonen werden in klassischer Säulenform dargestellt



SiN

Bald veröffentlicht Ritual seine sündige Ballerei mit hohem Realismusfaktor

So sehen also Bankgebäude im 21. Jahrhundert aus



Die Faulenzerei ist bald vorbei



Von einem Hubschrauber aus blasen wir Raketenstellungen in die Luft



Der Tag, an dem der erste Ego-Shooter aus dem Hause Ritual Entertainment erscheinen wird, rückt näher. Als kleinen Vorgeschmack auf dieses Ereignis stellte man am 26. Juli unter dem Motto „Sinday, bloody Sinday" eine Demo des kommenden Action-Happenings ins weltweite Netz. Die Wartezeit auf das Produkt, das wir Euch bereits in Ausgabe 3/98 ausführlicher vorgestellt haben, wurde aber dadurch nicht verkürzt, sondern noch unerträglicher gestaltet. Denn was sich in dieser Schnupperversion bezüglich des Gameplays von „SiN" offenbart, läßt zweifellos einen absolut hochkarätigen Titel erwarten.

Als John Blade, Mitglied der Sicherheitsorganisation Hardcorps, bewältigt Ihr Euren ersten Einsatz in der Stadt Freeport. Verbrecher sind in eine Bank eingedrungen und haben die Angestellten als Geiseln genommen. Am Tatort angekommen, nehmt Ihr erst einmal von einem Helikopter aus die sich auf den Dächern herumtreibenden Schurken sowie stationäre Geschützstellungen aufs Korn, um anschließend in dem Bankgebäude die Kriminellen ins Jenseits zu schicken.

Euer Waffenrepertoire umfaßt in der Demo das herkömmliche Equipment wie Magnum, Shotgun und MG. Sollte Euch die Munition einmal ausgehen, könnt Ihr Euch immer noch mit den Fäusten verteidigen. Außerdem kehrt in „SiN" ein Feature aus alten Shooter-Tagen zurück: Der „Use"-Button. Durch Tastendruck öffnet Ihr also Türen oder aktiviert irgendwelche Schalter, nehmt gar nützliche Gegenstände (Panzerungen für Oberkörper und Beine, oder einen Health-Bonus) von gemeuchelten Widersachern auf, bedient Computerterminals oder benutzt öffentliche Münzfernsprecher (vorrausgesetzt natürlich, Ihr verfügt über das nötige Kleingeld). Während des Geschehens gibt Euer Alter Ego gelegentlich trockene Kommentare in der Tradition des Blondschopfes Duke zum besten. Obendrein steht Ihr in ständiger Verbindung mit JC, der Euch vom Hardcorps-Hauptquartier aus mit neuen Informationen et cetera versorgt. Per F1 könnt Ihr zudem – wie schon bei dem aktuellen Produkt von id Software – jederzeit Eure Missionsobjektiven einblenden, die sich zuweilen auch während des Spiels ändern.

Was die Grafik anbelangt, so hinkt „SiN" dem derzeitigen Klassenprimus „Unreal" natürlich hinterher. Die Optik ist weder so verspielt über-



Make my day!

Elexis kommt...



Noch hat uns dieser Schurke nicht bemerkt

Da sind wir wohl in die Schußlinie geraten

laden wie bei „Unreal", noch so düster wie bei dem jüngsten Sproß der id-Family, auf dessen modifizierter Engine der Actionkracher programmiert wird. Das Szenario wirkt eher schlicht, ohne dabei jedoch reizlos zu sein. Davon abgesehen scheint sich die Zukunft, zumindest die Schauplätze betreffend, nicht so stark von der Gegenwart zu unterscheiden. Das Ambiente könnte man jedenfalls auch in einer heutigen Großstadt entdecken. Diese Realitätsnähe macht sich außerdem noch bei anderen Gelegenheiten bemerkbar. So werden Einschußlöcher in Objekte visuell dargestellt, der virtuelle Lebenssaft eines getroffenen Fieslings spritzt an eine nahegelegene Wand und gezielte Schüsse auf bestimmte Körperteile sind ebenfalls möglich (und mitunter auch munitionssparend). Überdies kann die Kulisse etwa durch Schuß aus der Shotgun verändert, beziehungsweise demoliert werden. Selbst eine Kaffeetasse zerspringt, sobald sie mit einem Projektil Bekanntschaft schließt.

Ob die Gegner mit einem zufriedenstellenden Maß an künstlicher Intelligenz ausgestattet sind, läßt sich noch nicht zweifelsfrei beurteilen. Zumindest laufen sie in Deckung und verschanzen sich hinter Pfeilern, Sofas und anderen schutzspendenden Accessoires, die die jeweilige Örtlichkeit zu bieten hat.

So kurz die Exkursion nach Freeport im Single-Player-Modus auch ausgefallen ist, immerhin haben die Entwickler dem Demo zwei Deathmatch-Maps spendiert, die die Lust auf sündige Multiplayer-Gefechte schüren. Zwei weitere Wummen bereichern dabei das Arsenal der Vernichtungswerkzeuge: Der Raketenwerfer und eine Sniper-Rifle. Dementsprechend frohlockt das Herz jedes hinterhältigen Heckenschützen, der sich gemütlich auf die Lauer legen und herumhastenden Mitspielern über größere Distanz hinweg das Lebenslicht ausknipsen kann. Auf die weiteren Deathmatch-Level darf man zurecht gespannt sein, denn schließlich haben die verantwortlichen Designer schon bei dem ersten Missionpack für ids Beben in dieser Hinsicht ganze Arbeit geleistet.

In der Demo noch nicht anwählbar ist der Menüpunkt „Headquarters", den wir aber schon aufgrund einer „E3-Demo" in Augenschein nehmen konnten. Dahinter verbirgt sich eine Art Trainingsmodus, in dem Ihr im Hauptquartier von Hardcorps in diversen Arealen mit den unterschiedlichen martialischen Gerätschaften auf Pappkameraden ballert und dadurch Eure Trefferquote verbessert.

Auf den Auftritt von der Elexis Sinclaire, der wohl attraktivsten Bitch des Computerspielegenres, müssen die Shooter-Enthusiasten allerdings bis zum fertigen Produkt ausharren. Im Einzelspielermodus taucht sie außer in Form eines Plakates auf einem Häuserdach nicht auf und ihr Charakter ist auch für Muliplayer-Schlachten noch gesperrt. Die Spannung steigt... *cis*



Die Telefone sind nicht nur Zierde, man kann sie auch benutzen

Der Schein trügt: Hinter jeder Ecke könnte sich einer der Geiselnehmer verstecken

SiN
Genre
Action
Hersteller
Ritual Entertainment/ Activison
Erscheinen geplant
September '98

AB 18



Vergessen Sie die Langweiler,
bei denen Sie zuerst
dicke Handbücher
durchlesen müssen.

Vergessen Sie die Langweiler
mit seitenlangen Featurelisten,
die alles nur unnötig
kompliziert machen.

LOSLEGEN

MAYDAY macht wieder Spaß!
Spielen Sie einfach drauflos!

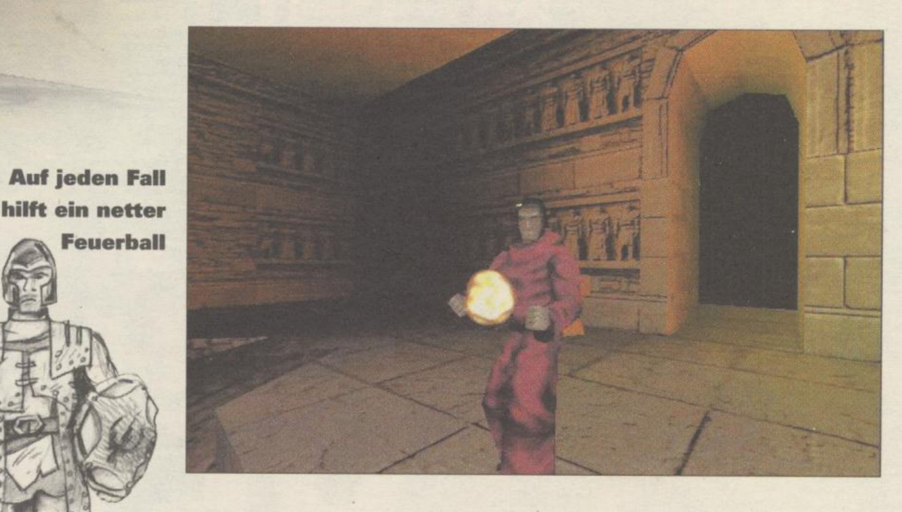
Die realistische 3D-Grafik
und die unheimlich gut
spielbaren Missionen
werden Ihnen zeigen,
wie Echtzeit-Strategie
aussehen kann!

Die wichtigsten Features:
- Isometrische 3D-Grafik
mit richtigen Höhen und Tiefen!
- Drei unterschiedliche Parteien
mit spannenden Kampagnen.
- Spionage und Forschung.
- Spezialausrüstungen.
- Auflösung bis 1024x768.

Legen Sie los!
Demnächst im Handel

GOTHIC

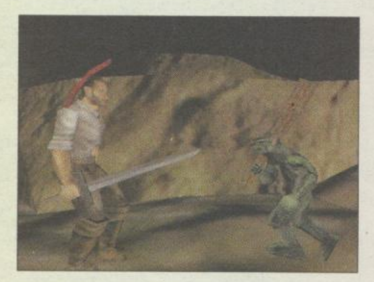
Die Jungs im Ruhrpott können sich freuen – dank Piranha Bytes dürfen sie bald durch Bergwerkstollen kriechen...



Auf jeden Fall hilft ein netter Feuerball



In die Ecke gedrängt...



Mit dem Schwerte in der Hand kommt man durch das Höhlenland

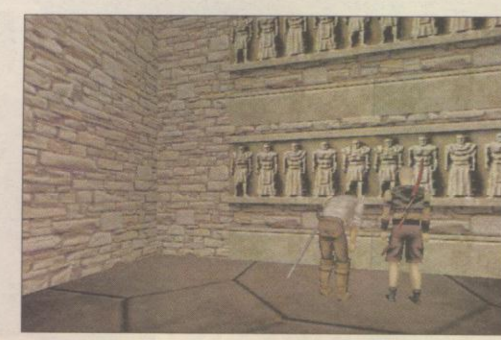
Die Welt schrumpft Jahr für Jahr zusammen, und auch im Spielebereich scheint man durch Verschmelzung der Genres neue Wege gehen zu wollen. Selbst die Deutschen beteiligen sich an diesem Prozeß, wie „Gothic" beweist, das dem Rollenspiel, in den Schafspelz des 3D-Actionadventures gekleidet, neue Freundeskreise erschließen will. Über die Story (ein zu Zwangsarbeit im Bergwerk Verurteilter wird in die Minen geschickt, von wo aus es wegen magischer Barrieren kein Entkommen gibt) haben wir bereits in der Mai-Ausgabe berichtet, aber es gibt auch noch einiges zum Gameplay zu sagen... Fangen wir gleich mal bei den Kämpfen an, wo es nicht (wie im Actionadventure üblich) auf die Reflexe und Kampfeskünste des Spielers vor dem Monitor ankommt, sondern in erster Linie auf die Fertigkeiten und Skills, die der Charakter im Laufe der Zeit erworben hat. Anders gesagt: Der Spieler mag noch so ein flotter Fecht-Hecht sein, solange sein digitales Alter Ego nur ein schlapper Stolperer ist, sollte er sich genau überlegen, mit wem er sich anlegt. Auch haben die Programmierer Andeutungen gemacht, daß es möglich sein könnte, in bestimmten Situationen und unter bestimmten Voraussetzungen andere Häftlinge als Partymitglieder anzuwerben.

Ziel der ganzen Veranstaltung ist natürlich, aus dem Gefängnis zu entkommen – das aber kann auf ganz verschiedenen Wegen erreicht werden. Verschiedene Wege deshalb, weil sich der Spieler früher oder später einer der Fraktionen in der Minenkolonie wird anschließen müssen, und da kommen neben drei großen Gruppen auch noch etliche eher berufsmäßig orientierte Gilden in Frage. Diese Entscheidung bedeutet nicht nur, daß man neben neuen Freunden nun auch neue Feinde gewonnen hat (nämlich die jeweiligen Konkurrenten des eigenen Clans), sondern sie hat auch Einfluß auf die Fähigkeiten, die man erlernen kann, und, im Zuge dieser Spezialisierung, auf die Art der Rätsel und Quests, die dem werdenden Helden noch bevorstehen. Ein reiner Prügelknabe z.B. wird den Stil des Abenteuers mehr in Richtung „Hau-druff-und-Schluß" verschieben, während Diebe oder Psioniker hinterhältigere Arten des Kampfes kennen und auch mehr Rätsel zu lösen haben werden.

Apropos hinterhältig: Man sollte die Monster hier nicht unterschätzen, denn sie werden gern versuchen, den Spieler in Fallen zu locken oder durch die Zusammenarbeit mit anderen Monsterrassen Vorteile zu erlangen. In diesem Zusammenhang wird von den Programmierern z.B. die Situation erwähnt, daß große Trolle probieren könnten, die kleinen Goblins über den Spieler hinweg in dessen Rücken zu werfen, so daß der arme Kerl nunmehr von zwei Seiten aus in die Zange genommen werden kann. Junge, Junge, sollte der Tag tatsächlich näherrücken, an dem wir uns mit wirklich schlauen Bösewichten auseinandersetzen müssen...?

jn

Gothic
Genre
Action-Rollenspiel
Hersteller
Piranha Bytes
Erscheinen geplant
1999



Na, was gibt's denn da zu sehen?

2 hochexplosive Game-Packs!



MEGAPAK 9
10 CD-ROMs





- 7 Original-Vollversionen auf 10 CD-ROMs
- Unschlagbarer Preis
- Renommierteste Publisher
- Überwiegend deutsch

Best. Nr.: ECD266010K

nur **DM 79,95**
öS 589,00 / sFr 75,00*

Inkl. TOP TITEL „CARMAGEDDON - Fahrt zur Hölle" dt. Version



- 3 hochkarätige, preisgekrönte Games
- Beste Beurteilungen in der Fachpresse
- Komplett deutsch

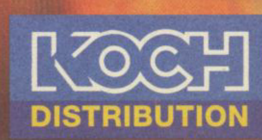
Best. Nr.: ECD408001K

nur **DM 69,90**
öS 498,00 / sFr 65,00*

* unverbindliche Preisempfehlung



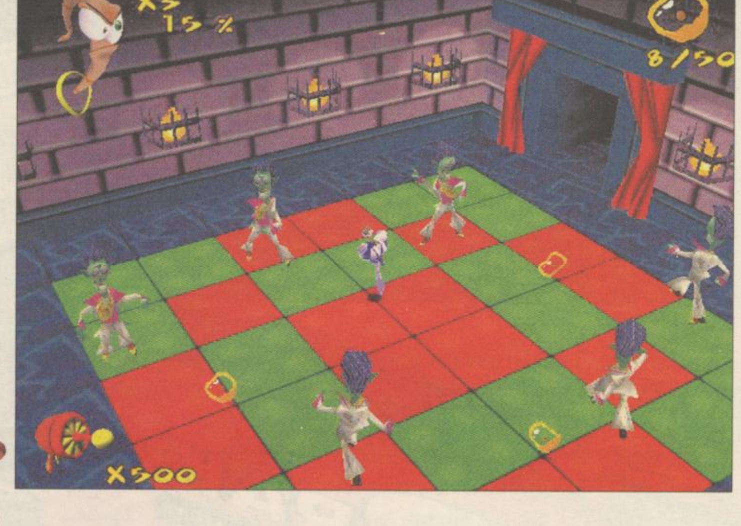
Überall im guten Fachhandel



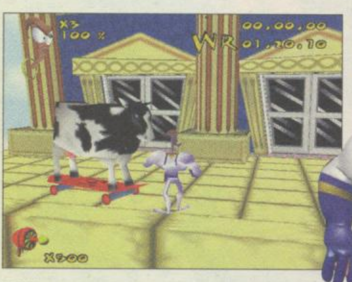
Im Vertrieb von KOCH Media:
D: Lochhamer Straße 9
82152 München / Planegg
Ö: Tivoligasse 25 • A-1120 Wien
CH: Poststraße 10 • CH-9201 Gossau

EARTHWORM JIM 3D

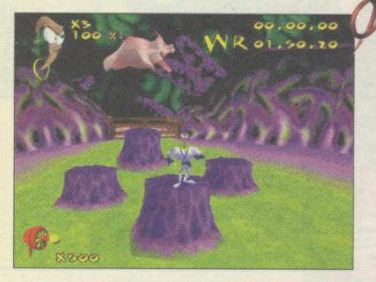
Die Rückkehr des heroischen Wurms



Jim legt eine flotte Sohle aufs Parkett



Kühe sind natürlich auch wieder mit von der Partie



Die Schweine fliegen heute tief

Earthworm Jim 3D
Genre
Jump'n'Run
Hersteller
VIS Interactive/Interplay
Erscheinen geplant
September '98

Mit dem ersten Titel „Earthworm Jim" eroberte Shiny Entertainment vor ein paar Jahren den Olymp des Jump'n'Run-Genres. Die witzigen Eskapaden des skurillen Charakters beschlagnahmten 16-Bit-Konsolen und später dann auch so manchen PC und zwar so erfolgreich, daß Warner Bros. dem rückgratlosen Superhelden sogar eine eigene, inzwischen allerdings eingestellte Cartoon-Serie spendierte. Nach einer Ruhepause kehrt der coolste Wurm der Softwaregeschichte bald auf PC, Playstation und N64 zurück. Und siehe da: Auch er wagt den Sprung in die dritte Dimension und bestreitet seine neuen Abenteuer bei völliger Bewegungsfreiheit.

Diesmal hat Jim ordentlich eins auf die Nuß bekommen und driftet ziellos im geistigen Nirwana. Es gilt nun dem Wurm dabei zu helfen, sein Hirn wieder zusammenzuflicken, um den unhaltbaren Zustand zu beenden. Für die Reparaturarbeiten müßt Ihr verschiedene Bereiche der derangierten Psyche aufsuchen, die sich aus sechs mentalen Welten mit einem Gesamtumfang von 32 Leveln zusammensetzen und seine Phobien, Erinnerungen und Fantasien reflektieren werden. Das Zwerchfell wird dabei sicher extrem strapaziert, da sich Jims Wunsch, einmal in einer heruntergekommenen Westernstadt als Sheriff für Recht und Ordnung zu sorgen, in seinem verwirrten Geist ebenso manifestiert, wie der übermäßige Konsum von zu vielen Horrorfilmen. Alten Bekannten wie Psycrow, Evil The Cat und Professor Monkey-For-A-Head werdet Ihr neben neuen Kontrahenten (darunter beispielsweise die Disco-Zombies und Rabid, ein durchgeknalltes Karnickel) ebenfalls wieder begegnen. Bei 13 Waffen – von der Egg-Gun, die Stinkbomben schleudert, bis hin zum Gänseblümchen verschießenden Friedensstifter – sollte allerdings ausreichend Verteidigungsgerät vorhanden sein. Racing-Einlagen, bei denen der Superwurm auf der Pocket-Rocket oder mit Hilfe von als Snowboards mißbrauchten Schweinen dem Geschwindigkeitsrausch frönt, werden zudem das nicht lineare Gameplay auflockern. Obwohl „Earthworm Jim 3D" nicht von David Perry und seinen Mannen bei Shiny Entertainment entwickelt wird, sondern VIS Interactive das Spiel für Interplay realisiert, könnte Crystal Dynamix' PC-Referenz-Hüpfer „Gex 3D" im September ernsthafte Konkurrenz bekommen. *cis*



Ob die Kuh Jim etwas Böses will?

9 gute Gründe,

anderen in den Arsch zu treten:

ÜBER 50 UNTERSCHIEDLICHE LUFT-, LAND- UND AMPHIBIENEINHEITEN



INTERAKTIVE TERRAINS



BIS ZU 8 SPIELER MULTIPLAYER-FÄHIG



INGAME-KONSTRUKTION VON EINHEITEN



3 VERSCHIEDENE RASSEN



51 NON-LINEARE EINZELSPIELERMISSIONEN



KOMPLETTE MISSIONS-, KI- UND MULTIPLAYER-EDITOREN



WEITERENTWICKELTES WAYPOINT SYSTEM

„WHAT YOU SEE IS WHAT YOU KILL"-FUNKTION

KROSSFIRE KKND 2

DIE LETZTE GROSSE HERAUSFORDERUNG.

„51 EINSÄTZE, DIE SELBST GESTANDENE ECHTZEIT-STRATEGIE-EXPERTEN EINIGE WOCHEN BESCHÄFTIGEN DÜRFTEN."
(PC GAMES 7/98)

„SCHON DIE SPIELBARE BETA-VERSION BESTACH DURCH EINE SEHR GUTE SPIELBALANCE UND SPEKTAKULÄRE OPTIK, SO DASS SIE SICH AUF MEHR ALS EINEN GEHEIMTIP FREUEN DÜRFEN."
(PC ACTION 5/98)

„DIE COMPUTER-KI GEHÖRT ZUM BESTEN, WAS DAS GENRE ZUR ZEIT ZU BIETEN HAT."
(PC ACTION 6/98)



„ZUM ERSTEN MAL HATTE ICH BEI EINEM ECHTZEIT-STRATEGIESPIEL WIRKLICH DEN EINDRUCK, DASS DIE COMPUTERGEGNER (...) JEDE KLEINE SCHWACHSTELLE ERBARMUNGSLOS AUSNUTZEN."
(PC ACTION 6/98)







SURVIVAL

Die deutsche Antwort auf „Incoming"

Das martialische Geschehen verwöhnt den Spieler grafisch mit phantastischen Explosionen



Feindliche Einheiten haben nichts zu lachen



Recht schnittig, dieses schmucke Kampfgefährt

Deutsche Actionspiele genießen bislang keine sonderlich gute Reputation. Mit Grauen erinnert sich der Zocker noch vage an den kläglichen Versuch eines Ego-Shooters namens „Angst", und auch Produkte wie „The Hidden Below" oder „Project Paradise" waren in spielerischer Hinsicht ebenfalls keine revolutionären Offenbarungen. Während hiesige Entwickler mit Aufbaustrategie, knochentrockenen Wirtschaftssimulationen und Managerprogrammen Erfolge feiern, gewinnen sie mit Actiontiteln größtenteils nicht mal einen Blumentopf. Die junge Firma Enjoy Entertainment will nun den Beweis dafür abliefern, daß spektakuläre Ballereien durchaus auch in Deutschland entstehen können. Erst im Januar dieses Jahres frisch gegründet, befindet sich mit „Survival" bereits das erste Release des Softwarehauses im Landeanflug auf die mit 3D-Beschleunigerkarte ausgestatteten PCs.

Im Jahre 2235 ist es wieder einmal soweit. Die Menschheit hat inzwischen Kolonien auf verschiedenen Planeten außerhalb unseres Sonnensystems errichtet. Diese Außenposten der menschlichen Zivilisation existieren völlig unabhängig voneinander und werden aus heiterem Himmel zur Zielscheibe von außerirdischen Attacken. Als die Aliens eine Kolonie nach der anderen in Schutt und Asche legen, wird kurzerhand für Schutz- und Verteidigungszwecke die Survival-Gruppe ins Leben gerufen. Der Spieler wird nun als Mitglied dieser Truppe in einem Kampfgefährt über das in Echtzeit gerenderte Terrain diverser Gestirne düsen und sich über 30 Missionen lang beispielsweise mit dem extraterrestischen Geschmeiß beharken, eine Kommunikationsverbindung zu Kolonisten herstellen oder Vehikel eskortieren müssen. Dem Geschehen werdet Ihr wahlweise aus der Cockpit-Ansicht oder in der Außenperspektive folgen und mit acht unterschiedlichen Waffensystemen, darunter Laserkugeln und ferngesteuerte Raketen, die in der Luft und zu Lande agierenden Streitkräfte des Gegners pulverisieren können. Manche Aufgaben müßt Ihr dabei im Alleingang bewältigen, bei anderen erhaltet Ihr wiederum Unterstützung von Kolonisten oder anderen Mitgliedern des Survival-Teams. Grafisch will man dem 3Dfx-verwöhnten Spieler so ziemlich alles kredenzen, was ein zünftiges Schützenfest auszeichnet. So gehören unter anderem gigantische Explosionen sowie Nebel-, Rauch-, Licht- und Schatteneffekte, Lens Flares und Alpha Blending zu den Spezialitäten, mit denen „Survival" optisch prahlen möchte. Um die Attraktivität noch zu steigern, ist darüber hinaus zu einem späteren Zeitpunkt die Veröffentlichung von Zusatzmissionen und einem Editor geplant. *cis*

Survival
Genre
Action
Hersteller
Enjoy Entertainment
Erscheinen geplant
3. Quartal '98



Soetwas sieht man immer wieder gern

O.D.T.

Hätte Jules Verne Fantasy geschrieben – dann wäre wohl sowas ähnliches wie dies hier dabei herausgekommen...



Öha! Schnell weg von hier!







Drei Auswahl-Charaktere: Die Schöne und die zwei Biester

Wenn Zeppeline auf seltsamen Turmgebäuden notlanden, dann kann man ja in aller Regel ganz schön was erleben. So ist es auch hier: Das Luftschiff Nautiflyus, unterwegs zur Grünen Perle, welche allein die gräßliche Seuche beenden kann, von der die Stadt Calli heimgesucht wird, scheitert auf dem Dach eines solchen Riesen-Bauwerks. Um weiterfliegen zu können, wird Gas für die Füllung der Ballons benötigt, folglich muß sich einer der Überlebenden des Unfalls auf den Weg nach unten machen. Vier Kandidaten stehen zur Auswahl, nämlich zwei hand- und fußfeste Schlagetots, eine wehrhafte Dame und ein übernatürlicher Zauberer. In Lara-Perspektive (also mit der „Kamera" im Rücken) macht sich der oder die Auserwählte auf die Socken, wobei sich die Umgebung je nach Laufrichtung locker flockig auf dem Bildschirm dreht. Die Charaktere selbst wirken dabei nicht so furchtbar überzeugend, weil ziemlich grobpolygonig. Animationsmäßig aber kann die Engine voll begeistern: Der „Kleiderschrank" unter den Figuren wankt z.B. einher, wie ich es nicht besser könnte, während das Mädel leichtfüßig wie ein junges Reh durch die Gegend hüpft. Kein Wunder, denn die Bewegungsabläufe der Figuren wurden immerhin per Motion Capturing eingefangen...

Hallihallo, darf ich mal kurz vorbei?

Die Figuren können springen, klettern und sich ducken; auch ist es möglich, die diversen herumliegenden Kisten und Fässer per Fußtritt oder Schuß zu zerstören – manchmal findet sich auf diese Weise wichtiger Nachschub. Abgesehen von Fallen der verschiedensten Art, die etwa durch bloßes Näherkommen oder auch durch sensitive Bodenplatten ausgelöst werden können, sind die unheiligen Hallen natürlich auch von Viechern übelster Art dicht bevölkert. Die gefährlicheren der Monster können leider sogar mit Schießgewehren umgehen, allerdings wirken die meisten von ihnen ebenfalls recht blockig und wenig detailliert. Wichtige Objekte (Munition, Mana, Lebensenergie, Schlüssel und anderes) schweben in Jump & Run-Manier unübersehbar, aber manchmal nur schwer erreichbar über dem Boden, und auch gespeichert werden darf nicht etwa beliebig, sondern nur an bestimmten Punkten.

Der Storybackground mit seinen seltsamen Flugapparaten (nicht umsonst heißt das Luftschiff „Nautiflyus") hat eine Menge von Jules Verne abgeschaut – das eigentliche Gameplay ist dann aber eher fantasymäßig mit Anleihen beim Horror-Genre. Dieser Gänsehaut-Effekt wird durch die düsteren, unheimlichen und oft genug bizarren Katakomben noch verstärkt. Insgesamt warten acht große und thematisch unterschiedliche Level mit 40 verschiedenen Widersachern auf den Nautiflyus-Retter, der sich zum Glück nur mit den Feinden auseinandersetzen muß, weil das Handling wirklich glatt und intuitiv vonstatten geht. *jn*



Ah, endlich mal wieder Munition

O.D.T.
Genre
Action-Adventure
Hersteller
Psygnosis
Erscheinen geplant
4. Quartal 98

ALPHA CENTAURI

Was kommt nach Civilization? Sid Meier enthüllte neue Features seines Strategiewerkes

Wir hatten Euch schon im Maiheft der Power Play über die Grundzüge von Alpha Centauri informiert. Jetzt kam Altmeister Sid Meier kurzfristig nach Deutschland, um weitere Details zu enthüllen. Noch immer ist das Spiel mitten in der Entwicklung und wir können nicht vor Jahresende damit rechnen, aber im Oktober soll's einen Vorgeschmack in Form einer Demo geben. Allgemein wird das Spiel als Nachfolger von Civilization 2 gehandelt, tatsächlich ist die Struktur ähnlich. Erfreulicherweise sind aber reihenweise neue Features dazugekommen, davon viele, die sich begeisterte Rundenstrategen schon immer gewünscht hatten. So verspricht Sid verbesserte Multiplayereigenschaften wie einstellbare Rundenzugzeiten und sagt: „...es wird möglich sein, eine komplette Partie Alpha Centauri im Internet innerhalb von eineinhalb Stunden zu spielen." Das ist machbar, da der Computer auf Wunsch alle Städte regiert, also Assistenten bereitstellt, die sich um die Verwaltung kümmern, während der Regierungschef sich auf Erforschung und Eroberung konzentriert. Durch die simultane Rundenzugweise ist es erforderlich, sehr schnell zu reagieren, etwa um eine strategische Position oder ein Rohstofflager einzunehmen. Dadurch entstehen innerhalb einer Runde spannende, ja hektische Momente. Jeder Spieler kann die voreingestellten Eigenschaften der sieben Standard-Regierungsformen übernehmen oder sie in weiten Grenzen verändern. Mehr Polizei oder mehr Liberalität? Kostenloses Gesundheitssystem, Pressefreiheit, prozentualer Aufwand für Forschung, alles hat Einfluß auf die Entwicklung des Staatssystems. Ihr gewinnt ein Spiel nicht nur durch beherztes Ausrotten aller Konkurrenten, sondern auch durch konsequente Erforschung neuer Wissenschaftszweige, die Eure Nation auf einen höheren Bewußtseinslevel bringen und somit der Menschheit völlig neue Gebiete erschließen. Auf dem Weg dorthin könnt Ihr jede einzelne Einheit nach Eurem jeweiligen Stand der Forschung beliebig ausrüsten und umbauen und damit völlig individuelle Waffensysteme erschaffen. Auch die Diplomatie-Optionen wurden extrem erweitert. Ihr könnt Energie gegen Technik, Bündnisse oder Stimmen bei der Wahl zum planetaren Gouverneur eintauschen. Dieser wiederum hat die Chance, Abstimmungen des planetaren Rates – „sollen wir die Polkappen abschmelzen?" – mit seinem Veto zu blockieren und damit seine eigenen Interessen stärker zu betonen. Völlig neue Eingriffsvarianten wurden erfunden, Ihr habt – ähnlich wie in einem Editor – die Möglichkeit das Terrain zu verändern, etwa um landwirtschaftliche Anbaufläche zu schaffen oder um Euren Bodentruppen einen Weg zum Feind zu ebnen. Keine Frage, daß eine solche Aktion galaktische Kosten verursacht, um die Spielbalance zu erhalten. Weitere Details könnt Ihr in unserem Interview mit Sids Kollegen Brian Reynolds erfahren. *fe*



Die Konstruktion der eigenen Units ist ein Fest für echte Strategen



Rohstoffe, Population und Militäraktionen sind auf derselben – zoombaren – Karte zu betrachten



Alle Ereignisse werden durch stimmungsvolle Videosequenzen dargestellt

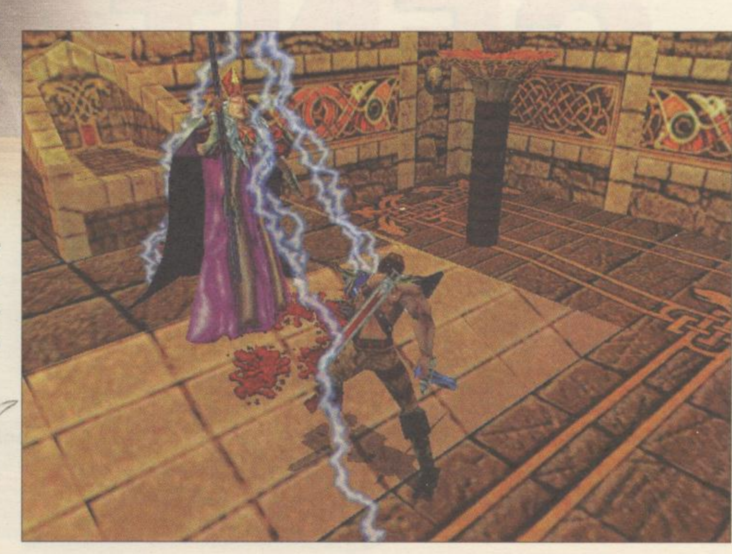


Diplomatie ist hier eine verzwickte Sache

Alpha Centauri
Genre
Strategie
Hersteller
Firaxis/EA
Erscheinen geplant
Dezember '98

ASGHAN

„Die By The Sword" und „Deathtrap Dungeon" waren erst der Anfang...



Der Zauberer will Asghan in die Knie zwingen

Ganz schön groß, das Vieh!

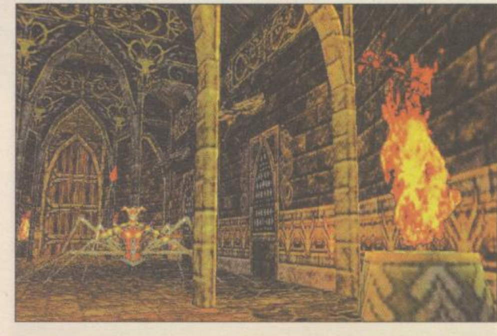
Seit Ende 1987 ist die französische Entwicklerfirma Silmarils – benannt nach den drei mythischen Edelsteinen aus dem J.R.R. Tolkien Roman „Das Silmarillion" – in der Branche der Unterhaltungssoftware umtriebig. Zu ihren bekanntesten Werken zählt mit Sicherheit die RPG-Reihe „Ishar", die bislang drei Teile umfaßt. Mit „Asghan" beschreiten die Programmierer jetzt den trendigen Pfad des Action-Adventures. Eingebettet in ein Fantasy-Szenario wird der Spieler als Titelheld Asghan durch die Lande ziehen, um auf dem Eiland Syth die dort in Höhlen hausenden Drachen zu meucheln, bevor diese sein Königreich zerstören können, und außerdem noch so ganz nebenbei den Tod des Vaters rächen.

Abgesehen von den feuerspeienden Geschöpfen werden sich Euch, dem Helden, eine Vielzahl von anderen Kreaturen in den Weg stellen. So laßt Ihr unter anderem Orks, Skelettkrieger, Zyklopen, Minotauren, Elfen, Geister, Zombies, Amazonen, Gargoyles, Fledermäuse sowie Reptilien – und Spinnenwesen den gehärteten Stahl Eures Schwertes spüren oder macht sie mit Shurikens, Armbrustpfeilen und Zaubersprüchen unschädlich. Im fertigen Spiel sollen sich mehr als 60 verschiedene Gegner in den Regionen herumtreiben. Während der Drachentöter die diversen Schauplätze (Wälder, verschneite Gebirgsketten, Klippen, Vulkanlandschaften, Dungeons, Ruinen, Folterkammern und Kerker) aufsucht, wird er zudem so manches Puzzle lösen und Geschicklichkeitseinlagen bewältigen müssen, damit keine der zahlreichen Fallen seiner gefahrvollen Mission ein vorzeitiges Ende bereitet. Zu diesem Zweck wird Asghan nicht nur zehn unterschiedlich geführte Schwerthiebe austeilen, sondern auch springen, klettern, zur Seite hin ausweichen, sich an Felsvorsprüngen festhalten, schwimmen und tauchen können. Gegenstände wie Gold, Schriftrollen, Schlüssel und ähnliches klaubt der Recke ebenfalls auf und verstaut sie für eine spätere Anwendung in seinem Inventar. Gespielt wird in der Third-Person-Perspektive, wobei obendrein per Maus unterschiedliche Blickwinkel beziehungsweise Kamerapositionen einstellbar sind. Um Regionen genauer unter die Lupe zu nehmen oder die Feinde mit Pfeilen und den Wurfsternen zu traktieren, ist darüber hinaus eine Ego-Sicht aufrufbar.

Für die Darstellung des dreidimensionalen Environments samt der Polygon-Charaktere empfiehlt sich zwar eine 3D-Beschleunigerkarte (3Dfx, ATI Rage oder Power VR-Chipsätze will man z.B. unterstützen), sie ist aber nicht unbedingt erforderlich. 11 Audio-Tracks sowie FMV-Sequenzen sollen daneben zur atmosphärischen Dichte des actionreichen Fantasy-Abenteuers beitragen. *cis*



Asghan
Genre
Action-Adventure
Hersteller
Silmarils/Grolier Interactive
Erscheinen geplant
3. Quartal '98



Das Spinnenwesen wartet schon auf uns

FIELDS OF FIRE

-war at the mohawk

Indianerspiele und Rangerromantik in einer würzigen Mixtur aus RPG und Strategie



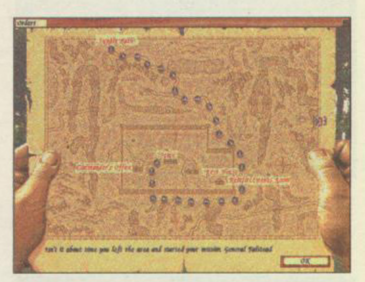
Zuerst wählt Ihr Euren Charakter...

Was war eigentlich vor der Gründung der Vereinigten Staaten von Amerika? Im fernen 18.Jahrhundert? Keine Ahnung? Da gab's vor allem Indianer und ein paar Einwanderer. Und dann noch Truppen seiner Majestät dem König von England und ein paar Franzmänner mit Gewehren, auch im Auftrag seiner Majestät. Zum einen sollten das die Neuenglandkolonien werden, zum andern eine französische Kolonie im heutigen Kanada. Und zwischendrin die Rothäute. Das riecht doch verdächtig nach Krieg! Kein richtiger Krieg natürlich wie in Europa, mit Kanonen und marschierenden Regimentern, sondern so was Herumschleichendes, Fährtensuchendes, Einzelkämpferisches. Ein unordentlicher Krieg eben, bei dem Individualisten und Indianer gefragt sind. My Goodness! Mon Dieu! Aber der Mohawk, Schicksalsfluß und heiß umkämpftes Gewässer, muß britisch werden. Oder französisch, je nachdem, für welche Seite ihr Euch entscheidet. Daraufhin öffnet sich eine Kampagne am Horizont, über 30 Missionen müßt Ihr im Alleingang oder mit einer kleinen Gruppe auserwählter Freiwilliger absolvieren. Diese können mit vielfältigsten Befehlen und konfigurierbaren Kampfformationen bedacht werden. Bei der Zusammenstellung der Party aus über 40 Perönlichkeiten sind die speziellen Fähigkeiten jedes Charakters sorgfältig abzuwägen. Schießen, Rennen, Schwimmen oder Fremdsprachen sind nur die normalsten, die Rothäute sind darüberhinaus kundig im Fährtenlesen, Verstecken und Fallenstellen. Manche davon sind auch mit den Tieren des Waldes im Bunde und verfügen über deren Fähigkeiten. Ein Falke verschafft Euch Luftüberwachung, ein Waschbär kann wichtige Dinge aus dem feindlichen Lager stehlen, Bären und Wölfe sind kampfkräftige Genossen. Weitere Fähigkeiten lassen sich erlernen oder entwickeln, das Inventory enthält Nützlichkeiten oder erjagte Tierfelle, die gegen Waffen und Munition eingetauscht werden können. Dabei spielt die Ökologie des Waldes eine große Rolle: Zuviele Wölfe sind der Rehe Tod und beeinträchtigen dadurch den Fellertrag des Jägers. Und was lauert hinter dem schwarzen Vorhang des Fog-of-War des Jahres 1757? *fe*

...mit allen Eigenschaften



...und seinem Inventar

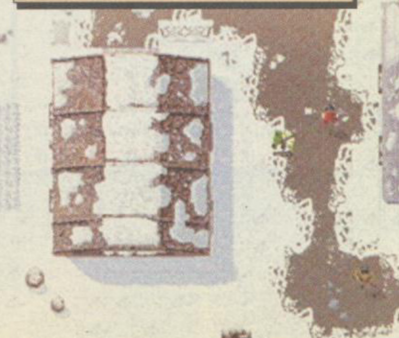


Wir erhalten vom Kommandeur einen Auftrag...



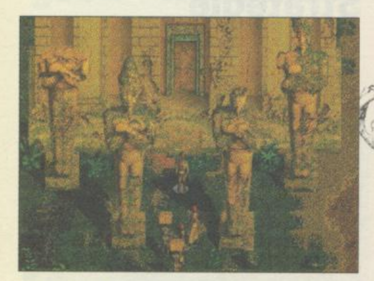
...und schon ziehen wir los

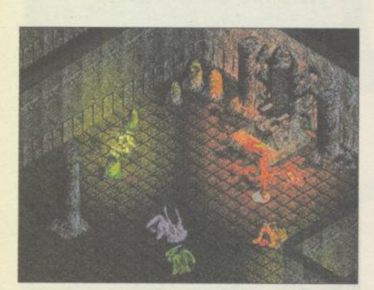
Fields of Fire
Genre
Strategie-RPG
Hersteller
Empire
Erscheinen geplant
September '98

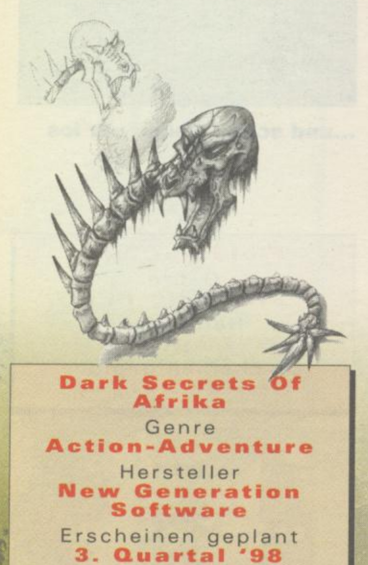


DARK SECRETS OF AFRIKA

Dschungelabenteuer made in Germany


Wir dürfen Tempel erkunden


Liebesgrüße von Diablo?!






Als Abenteurer Howard Hawk marschiert der Spieler quer durch Afrika

Zu Beginn dieses Jahrhunderts war Afrika noch ein geheimnisumwitterter Kontinent. Sagenhafte Schätze warteten in dem weitgehend unerforschten Landesinneren darauf, von unerschrockenen Abenteurern geborgen zu werden. In „Dark Secrets Of Afrika" wird nun der Spieler den Draufgänger Howard Hawk durch die Region geleiten, auf der Suche nach den Reichtümern des Pharaos Schischak. 15 aufeinander aufbauende Missionen gilt es zu erfüllen, wobei es den Glücksritter unter anderem in die Sahara, an den Kongo, in Städte wie Timbuktu, Kairo oder Mombasa, oder Dörfer und Tempelanlagen verschlagen soll. Aus isometrischer Sicht – bei der noch nicht erkundete Gebiete durch den aus Echtzeit-Strategicals bekannten „Fog Of War" unkenntlich sind – werdet Ihr dabei das Geschehen betrachten und neben Hawk auch seine bis zu sechs Gefährten (Träger, Führer etc.) per Mausklicks durch das Szenario steuern können. Jeder Charakter wird überdies bestimmte Eigenschaften wie Lebenspunkte, Ausdauer, Geschwindigkeit, Hunger und Durst besitzen. Sind beispielsweise Mitglieder Eurer Gruppe erschöpft, so empfiehlt es sich ein Lager aufzuschlagen, damit sich Eure Mannen von den Strapazen erholen können. Des weiteren wollen auch Nahrungsmittel, Geschenke sowie Wasser- und Geldreserven verwaltet werden.

An Gefahren wird es „Dark Secrets Of Afrika" nicht mangeln. Tückische Fallen und um die 20 unterschiedlichen Gegnertypen (darunter Dämonen, feindliche Eingeborene, Riesenspinnen, Schlangen und ähnliches) erschweren das Vorankommen. Nicht nur mit herkömmlichen Waffen wie Gewehr oder Buschmesser könnt Ihr Euch dann Eurer Feinde erwehren, sondern auch eine ganze Reihe von Zaubersprüchen sollen Euch zur Verfügung stehen. Bis zu vier Abenteurer dürfen überdies sogar mit Hilfe von 15 zusätzlichen Maps im Netzwerk mit- oder gegeneinander antreten. Optisch wird der Spieler bei dem von der hiesigen Company New Generation Software entwickelten Titel einiges geboten bekommen: Mit der Darstellung von diversen Witterungsverhältnissen (Regen, Gewitter, Wind und Sandsturm), dem Wechsel zwischen Tages- und Nachtzeit und verschiedenfarbigen Licht-, respektive Beleuchtungseffekten wollen die Entwickler den Betrachter ebenso verwöhnen, wie mit gerenderten Zwischensequenzen inklusive komplett deutscher Sprachausgabe. Entsprechendes Equipment vorausgesetzt, könnt Ihr die Grafik sogar in einer Auflösung von 1280 x 1024 Bildpunkten bewundern. Eine Unterstützung von 3D-Beschleunigerkarten ist indes nicht vorgesehen. *cis*


Diese Höhle sieht nicht sehr einladend aus

Dark Secrets Of Afrika
Genre
Action-Adventure
Hersteller
New Generation Software
Erscheinen geplant
3. Quartal '98



Nur in 46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen



Top Titel!
DOMINION
Deutsche Version
DM 79,99

CD-ROM

Titel		Preis
Abenteuer a. d. Legoinsel	DV	49,99
Aber Hallo 2		34,99
Addiction Pinball	DV	44,99
Adrenix	DA	69,99
Age of Empires	DV	89,99
Age of Empires Data	DV	19,99
AH 64 Longbow 2	DV	79,00
Air Warrior 3	DV	69,99
Airline Tycoon	**DV**	**69,99**
Alien Earth	DV	69,99
Anno 1602	DV	69,99
Anstoss 2	DV	69,99
Anstoss 2 DATA	DV	24,99
Armored Fist 2	DV	74,99
Army Men	**DV**	**69,99**
Asse der Tiefe	DV	44,99
Autobahn Raser	DV	54,99

CD-ROM

Titel		Preis
Earth 2140 Data Nr. 2	DV	24,99
Eastemfront	DV	74,99
Emergency	DV	59,99
F1 Racing/UBI Soft	DV	69,99
F15	DV	79,00
F 16 Agressor	DV	x72,99
F 16 Fighting Falcon	DA	64,99
F22 Raptor/Novalogic	DA	74,99
Falcon 4.0	DV	x69,99
Fallout	DV	69,99
Fighter Squadron	DV	x74,99
Fighting Force	DA	79,99
Final Fantasy 7	**DV**	**79,99**
Flight Unlimited 2	DV	79,99
Flying Saucer	DV	69,99
Flugsimulator 98	DV	109,99
Formula 1 97	DV	74,99

Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Titel		Preis
Balls of Steel	DA	69,99
Baphomets Fluch 2	DV	69,99
Battle Isle 4 Incubation	DV	39,99
Battlespire	DA	69,99
Best of Voodo	DV	49,99
Betrayal in Antara	DV	79,99
Biing 2	DV	x74,99
Billard Nights	DA	69,99

Battle Zone, Heavy Gear, Zork Großinquisitor
je Titel: Deutsche Version DM 24,99

Titel		Preis
Blade Runner	DV	84,99
Börsenfieber	**DV**	**69,99**
Bundesl.Man.Compilat.	DV	54,99
Carmageddon + Data	**DV**	**49,99**
Castrol Honda Superbike	**DV**	**79,99**
Charly Naseweis	DV	44,99
Civilization 2	DV	39,99
Civiliz. 2 Fant. World	DV	24,99
Civil War General 2	DV	64,99
Claw	DV	44,99
Colin Mc Rae Rallay	**DV**	**x74,99**
Comanche 3.0 + F22 Light 2	DV	74,99
Comanche 3.0 Gold	**DV**	**79,99**

Titel		Preis
Forsaken	DV	79,99
Frankreich '98 Die WM	DV	89,99
Fritz 5 Schach	DV	119,99
Gadget	DV	64,99
Game, Net + Match	DV	59,99
Gettysburg/Sid Meier	DV	72,99
Gex 2	DA	74,99
Golf PRO	DV	69,99
Grand Prix Legends	DV	i.V.
Grand Prix 500 ccm	**DV**	**x74,99**
Half-Life	DV	i.V.
Hardball 6	**DA**	**79,99**
Have a Nice Day 2	**DV**	**74,99**
Heart of Darkness	**DV**	**64,99**
Hellfire	DA	34,99
Heroes o.M & Magic 2	DV	64,99
Heroes o.M&M 2 Data	DV	29,99
Heroes o.M&M Samml. (● Heroes o. M&M 1, ● Heroes o. M&M 2, ● Heroes o. M&M 2 Data)	DV	79,99
Herrscher der Meere	DV	69,99
Hexplore	DV	69,99
Hugo 5	DV	64,99
Hugo 6	DV	59,99
Hugo die Zaubereiche	DV	39,99
I-Panzer 44	DV	69,99
I-War	DV	69,99
Incoming	DV	89,99
Incubation/Battle Isle 4	DV	39,99

NEU! Ab 100,- DM Spielewert keine Versandkosten!

Titel		Preis
Comm.&Con. 1 SVGA	DV	79,99
Comm. & Conquer 2	DV	79,99
C&C 2 Gegenangriff	DV	29,99
C&C 2 Vergeltungsschlag	DV	27,99
Commandos	**DV**	**79,99**
Conflict: Freespace	**DV**	**79,99**
Croc	DA	79,00
Cromagnon: Die Wiege der Menschheit	**DV**	**x74,99**
Dark Ohmen	DV	79,00
Dark Reign	DV	29,99
Dark Reign DATA	DV	29,99
Dawn of War	DV	x69,99
Deadlock 2	DV	79,00
Deathtrap Dungeon	DV	79,99
Demonworld	DV	69,99
Der Industriegigant Gold	DV	59,99
Diablo	DA	49,99
Diablo-Hellfire	DA	34,99
Die by the Sword	DV	79,99
Die Siedler 2 + DATA	DV	69,99
Die Siedler 3	DV	x69,99

Titel		Preis
Incubation Data	DV	29,99
Interstate 76:Nitro Riders	DA	44,99
Intervention	DV	x72,99
Jack Nicklas Golf 5	DA	74,99
Jedi Knight	DA	79,99
Jedi Knight Data	DV	29,99
John Sinclair	DV	69,99
Judge Dredd	DV	34,99
KKND 2	DV	64,99
Korea Flugsimulator	DV	69,99
Lands of Lore 2	DV	69,99
Last Bronx	DV	64,99
Liberation Day	DV	69,99
Lords of Magic	DV	69,99
Löwenzahn	DV	39,99
Löwenzahn 2	DV	39,99
M1 Tank Platoon 2	DV	69,99
Magic-Zusammenk.	DV	59,99
Magic-Zusamm.Data	DV	39,99
Malkari	DV	x69,99
Mana: Weg d. schw. Macht	DV	x74,99
Mastermind	DV	34,99

Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht!

Titel		Preis
Die Verlängerung	DV	24,99
Die Versuchung	DV	74,99
Die Völker	DV	x69,99
Dominion-Starmover Gift 3	**DV**	**79,99**
Droiyan	**DA**	**74,99**
Dune 2000	**DV**	**74,99**
Dungeon Keeper+Data	DV	76,99
Dungeon Keeper Data	DV	29,99
Earth 2140	DV	34,99
Earth 2140 Data + Pad	DV	19,99

Titel		Preis
MAX 2	**DV**	**79,99**
Maximum Force	DA	79,99
Mayday	**DV**	**69,99**
Mechcommander	**DV**	**69,99**
Mechwarrior 3	DV	i.V.
Megapack 9	DV	69,99
Metalizer	DV	54,99
MIA	**DA**	**69,99**
Micro M. V 3	DV	69,99

ACHTUNG Neue Internet-Adresse:
http://www.callnplay.de



Cromagnon
Die Wiege der Menschheit
Deutsche Version
DM 74,99





Deutsche Anleitung
DM 74,99



Deutsche Version DM 69,99

Spec Ops
Deutsche Version DM 74,99

Conflict Freespace
Deutsche Version DM 79,99

Panzer Commander
Deutsche Version DM 69,99

Have a Nice Day 2
Deutsche Version DM 74,99

Mech-commander
Deutsche Version DM 69,99

Army Men
Deutsche Version DM 69,99

Titel		Preis
Might & Magic 6	**DV**	**74,99**
Monkey Island 3	DV	79,99
Monopoly	DV	54,99
Monopoly Star Wars	DV	69,99
Monopoly WM Edition	DV	69,99
Monster Truck Madness 2	DV	89,99
Motorhead	DA	79,99
Motor Mash	DV	49,99
Moto Racer / Win95	DV	76,99
Myst 2 / Riven	DV	74,99
Myth	DV	79,99
NBA Live 98	DV	79,00
NBA Action 98	DA	49,99

Titel		Preis
Pax Imperia	DV	69,99
Perry Rhodan o. Eastside	DV	69,99
Perry Rhodan Adventure	DV	69,99
Plane Crazy	DV	69,99
Police Quest SWAT 2	**DV**	**x69,99**
Populus 3´rd Coming	DV	x89,99

500ccm Grand Prix
Deutsche Version DM 74,99

Ständig neue Importversionen vorrätig!

Titel		Preis
Need for Speed 3	DV	x79,99
NHL Hockey 98	DV	74,99
NHL Hockey 99	DV	x79,99
NHL Power. Hockey 98	DA	69,99
Of Light and Darkness	DV	69,99
Outcast	**DV**	**x74,99**
Outwars	**DV**	**89,99**
Pandemonium 2	DA	74,99
Panzer Commander	**DV**	**69,99**

Titel		Preis
Powerboat Racing	DA	74,99
Project Airos	DA	74,99
Pro Pilot	**DV**	**79,99**
Prost Grand Prix 98	DV	69,99
Queen: The Eye	DV	79,00
Rallay Generation	DV	x69,99
Raymans World	DV	49,99
Reah	DA	x74,99
Rebellion	**DV**	**79,99**
Recoil	DV	x69,99
Red Baron 2	DV	64,99
Red Line Racer	DV	69,99
Requiem	DV	x69,99

CD-ROM

Titel		Preis
Rising Lands	DV	69,99
Risiko	DV	59,99
Riven / Myst 2	DV	69,99
Riverworld	DV	x79,99
Saber Ace:Conf.Korea	DV	69,99
Sega Touring Car	DV	59,99
Sensible Soccer Weltm.	DV	79,99
Semper F1	DV	74,99
Seven Kingdoms	DV	74,99
Shanghai Dynasty	DV	44,99
SIN	**DA**	**x74,99**
Snow Racer 98	DV	x59,99
Soldier at War	**DV**	**69,99**
Spec Ops	**DV**	**74,99**
Starcraft	DV	79,99
Starfleet Academy	DV	69,99
Starfleet Academy Data	DV	29,99
Starship Titanic	DA	69,99
Star Trek Pinbal	DA	44,99
Star Trek First Contact	DV	i.V.
Stealth Reaper 2020	DA	74,99
Streets of Sim City	DV	79,99
Swing	DV	39,99
Team Apache	**DV**	**69,99**
Tennis Manager	DV	34,99
Tenth Planet	DV	69,99
Test Drive 4	DV	79,00
Tex Murphy: Overseer	**DV**	**42,99**
TFX 3: F22	DV	74,99
TFX 3: F22 Data	**DV**	**29,99**
The Reap	DV	64,99
Tiger Woods 99	DA	x79,99
Time Shock + Pro Pinball	DA	49,99
Tini Trails	DV	59,99
Titanic	DV	39,99
TOCA Touring Car	DA	79,00
Tonic Trouble	DV	x69,99
Tomb Raider 1 Dir.Cut	DV	39,99
Tomb Raider 2	DV	79,99
Total Annihilation	DV	79,99
Total Annihilation: Die Core Offensive	DV	34,99
Unreal	**DV**	**79,99**
Ultima Race Pro	DV	59,99
Ultima Teil 1-8	EV	74,99
Uprising	DV	69,99
Vangers	DV	x69,99
Viva Football	DV	x69,99
War Breeds	DV	44,99
War Games	**DV**	**79,99**
War Wind 2	DV	69,99
Wing Prophecy	DV	79,00
World League Soccer 98	**DV**	**74,99**
Worms 2	DV	74,99
X-Com: Apocalypse	DV	59,99
X-Com: Interseptor	**DV**	**69,99**
X-Files	DA	x79,99
X-Wing vs. Tie Fighter	DV	84,99
X-Wing vs. Tie F. Data	DV	39,99
Xenocracy	DV	x69,99
XLR 8	DV	x69,99
You Don´t Know Jack	DV	59,99
Youngblood	**DA**	**79,99**

Angebote solange Vorrat reicht

Titel		Preis
3 Skulls o. t. Toltecs	DV	29,99
7 th Legion	DV	24,99
AH64 Longbow	DV	29,99
Akte Europa	DV	29,99
Albion	DV	24,99
Anstoss + World Cup	DV	24,99
Baphomets Fluch 1	DV	19,99
Battle Isle 3	DV	24,99
Battle Zone	**DV**	**24,99**
Beast u. Bumpk	DV	29,99
Biing	DV	29,99
Bleifuß 1	DA	24,99
Bleifuß 2	**DV**	**24,99**
Bleifuß Fun	**DV**	**24,99**
Carmageddon	**DV**	**29,99**
Chewy ESC f F 5	DV	24,99
Civilization 1	DV	24,99
Colonization	DV	24,99
Creatures	DV	29,99
Dark Reign	DV	29,99
Deadlock	DV	29,99
Die Fugger 2	DV	24,99
Die Siedler 1	DV	24,99
Die total ver. Rallay	DV	24,99
DSF - Golf	DV	39,99
Extreme Assault	DV	39,99
Fifa Soccer Manager	DV	29,99
Flight o. t. Amaz. Queen	DV	19,99
Fritz 4 Schach	DV	39,99
Gobliins Teil 3	DV	19,99
Heavy Gear	DV	24,99
Holiday Island	DV	19,99

Angebote: (Fortsetzung)

Titel		Preis
Imperialismus	DV	39,99
Indiana Jones 3+4	DV	24,99
Interstate 76	DV	29,99
JSF Fighter	**DV**	**34,99**
KKND	DV	29,99
Kiss 'n Kill	DV	29,99
Links LS 97	DA	29,99
Master of Orion 2	DV	24,99
Mechwar. Mercenary	DV	19,99
MDK	DV	29,99
Monkey Island 1+2	DV	24,99
Need for Speed 2 Edition	DV	29,99
NHL Hockey 97	DV	29,99
Panzergeneral 3D	DV	39,99
Pazifik Admiral	DV	39,99
Pirates Gold	DV	24,99
Piraten Insel	DV	19,99
POD Planet o. Death	DV	29,99
POD Planet o. D. DATA	DV	19,99
Privateer 2	DV	29,99
Pro Pinball the Web	DA	19,99
Puppen, Perlen u. Pistolen	DV	19,99
Railroad Tycoon Deluxe	DA	24,99
Realm o. t. Haunting	DV	34,99
Rebel Assault 2	DV	29,99
Resident Evil	**DV**	**24,99**
Road Rash	DV	29,99
Sam a. Max + Day o. Tent.	DV	24,99
Schleichfahrt	DV	39,99
Shanghai Gr. Moments	DV	24,99
Sherlock Holmes 2	DV	29,99
Silent Hunter Comp.	DV	39,99
Simon t. Sorcerer 1+2	DV	19,99
Star Trek 3/Next Gen.	DV	24,99
Star Trek Generation	**DV**	**24,99**
Stonekeep	DV	24,99
Sub Culture	DV	29,99
Super E.F. 2000	DV	29,99
Syndicate Wars	DV	29,99
The Dig	DV	29,99
Tie Fighter	DV	29,99
Time Commando	DV	29,99
Transp. Tycoon + Data	DV	24,99
Trivial Pursuit	DV	34,99
U.F.O.	DV	24,99
US Navy Fighter 97	DV	29,99
Vermeer	DV	29,99
Vollgas	DV	29,99
Warcraft 2	DV	29,99
Wing Commander 4	DV	34,99
Worms + DATA	DV	24,99
X-Com Terror of t. Deep	DV	24,99
X - Wing Compilation	DV	29,99
Yathzee	DV	19,99
Z + Expansion Pack	DV	29,99
Zorck: Großinquisitor	**DV**	**24,99**
Zorck Nemesis	DV	29,99

Zubehör

Artikel	Preis
Orchid Righteous 3D	a.A.
Voodo II	a.A.
Fanatec Programator	69,99
Fanatec Lenkrad & Pedale	154,99
Comm. & Conqu. Trackball	79,99
Microsoft Joystick Force-Feedback Pro	249,99
Microsoft Joystick Sidewinder Precision Pro	119,99
Microsoft Sidewinder Game Pad	69,99
PC-Dash Command Pad	129,99
Gravis Game Pad	34,99
Gravis Game Pad Pro	49,99
Gravis Game Pad X-Terminator	89,99
Gravis Joyst.Blackhawk	59,99
Gravis Firebird 2	109,99
Gravis PC pro Joystick	39,99
Gravis Thunderbird	79,99
Logitech Joyst. Warrior	129,99
Thrustmaster Formula 1 Racing Wheel incl. Fußpedale und neuen Optionen!	234,99

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.
Hotline 02 81-9 52 98 - 0 ab 15.00 Uhr

Versandbedingungen: Ab DM 100,- Spielewert portofreier Versand.
Vorkasse (Euroscheck) DM 6,90 pro Paket · Bei Nachnahme DM 9,90 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr. Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

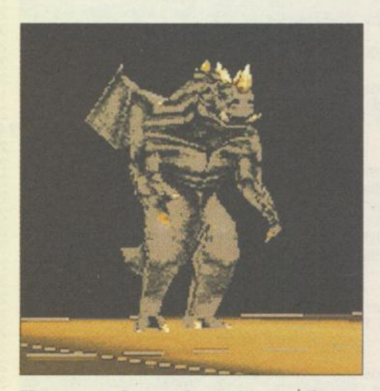
DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V. = in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

VORTECH

Knobeln und schießen: Eine neue Generation der Ego-Shooter rollt an!



Die Architektur auf der geheimnisvollen Insel sieht irgendwie zyklopisch aus. Und das hat seine Gründe....



Ihm werden wir unter anderem begegnen

Wenn ich mir überlege, was sich hinter diesen Kisten alles verstecken könnte, werde ich ganz nervös...

Vortech
Genre
Shooter-Adventure
Hersteller
Exodite Dimensions
Erscheinen geplant
1999

Bereits im E3-Messebericht des vorigen Heftes konstatierten wir, daß Teile der 3D-Shooter sich in Richtung Adventure bewegen und „intelligenter" werden. Zu dieser Sorte dürfte wohl „Vortech" gehören: An einem schönen Februartag des Jahres 2000 stößt ein Kutter der US-Marine mitten im Ozean auf eine unbekannte Insel. Das Pentagon entsendet ein militärisches Forschungsteam, das dem unerwarteten Ansturm seltsamer und offenbar brandgefährlicher Kreaturen zum Opfer fällt. Ein Job für den speziell ausgebildeten Einzelkämpfer also...

Ein paar Einzelheiten zum Spiel (unterschiedliche Landschaftsformen, Puzzles usw.) konnten wir Euch ja bereits in der Juli-Nummer unterbreiten, inzwischen gelang es uns, weitere Details in Erfahrung zu bringen: So wird man etwa anfangs die Wahl unter neun Charakteren haben, darunter auch einige weibliche, von deren speziellen Fähigkeiten der spielerische Verlauf abhängen wird. Es soll sogar exklusive Special Moves für jeden der Helden geben. Aber auch die Gegner sind nicht ohne, da Exodite besonders viel Wert auf die KI legen will. So werden die Monster z.B. in der Lage sein, Objekte und Geländemerkmale zu ihrem Vorteil zu nutzen. Interessant auch das Waffensystem: Jeder der Charaktere wird nur mit einigen wenigen der prinzipiell zur Verfügung stehenden Böllern umgehen können – aber zum Glück finden sich neben Muni auch Power-Ups auf dem Eiland, die der Kanone ganz neue Features verleihen. Was schon deshalb keine schlechte Idee ist, weil manche Kreaturen immun gegen bestimmte Waffen sind. Falls man trotzdem mal in die Klemme gerät, darf man in seiner Not nach alternativen Möglichkeiten forschen, mit dem Viech fertigzuwerden (oder es vielleicht sogar schlichtweg austricksen und umgehen). Die Spiel-Arena wird sich übrigens nicht in aufeinanderfolgende Level aufteilen, sondern ein einziges großes Gelände mit etlichen riesigen Gebäuden umfassen, das zwar in unterschiedliche Abschnitte gegliedert, aber jederzeit frei zugänglich ist.

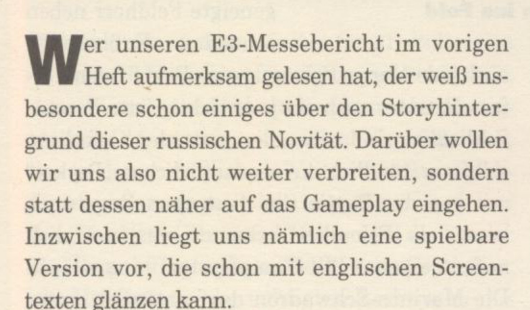
Häufig latscht man bei Ego-Shootern (und übrigens auch bei Rollenspielen) durch Dungeons, die zwar mit Blick auf ein spannendes Spiel gut zurechtgefeilt sind, aber wenn man sich fragt, welche Narren wohl in Wirklichkeit derartige Labyrinthe zu welchem Zweck anlegen würden, dann fehlt einem die glaubwürdige Antwort. Dies ist ein Punkt, dem die Programmierer besondere Aufmerksamkeit schenken möchte. Ihre Gebäude haben also Sinn und Verstand. Da gibt es Lagerhallen, Forts, vernünftig gestaltete Abwässersysteme und andere, wiedererkennbare Einrichtungen. Und all die ganze Pracht soll man übrigens auch in einem Level-Editor selbst gestalten können... *jn*



Kein Zweifel, dies hier ist ein Lagerhaus

RAGE OF MAGES

Mütterchen Rußland in ungewohnter Rolle als Hebamme für spannende Abenteuer



Kuschelige Dörfer...

...und wilde Schlachten warten auf die Helden

Wer unseren E3-Messebericht im vorigen Heft aufmerksam gelesen hat, der weiß insbesondere schon einiges über den Storyhintergrund dieser russischen Novität. Darüber wollen wir uns also nicht weiter verbreiten, sondern statt dessen näher auf das Gameplay eingehen. Inzwischen liegt uns nämlich eine spielbare Version vor, die schon mit englischen Screentexten glänzen kann.
Jedenfalls ähnelt das Programm in seiner Struktur den Echtzeitstrategien: Das in 30 verschiedenartige Missionen aufgeteilte Gameplay erlaubt nur eine begrenzte Anzahl von Mitstreitern – lediglich hin und wieder können unterwegs ein paar zusätzliche Haudegen aufgelesen werden. Auch die Steuerung funktioniert wie von den Strategen gewohnt. Man kann einzelne Helden anklicken und zum Kämpfen schicken bzw. Objekte aufsammeln lassen, aber natürlich können per Mausrahmen mehrere oder alle der versammelten Landsknechte befehligt werden. Der schlichte Klick auf einen Punkt in der Landschaft aktiviert den Bewegungsmodus, während eine Handvoll weiterer Icons Feinheiten des Verhaltens regeln (defensive beziehungsweise aggressive Grundeinstellung und dergleichen). Apropos Helden: Die sind dünn gesät, aber zum Glück hat man in den Kneipen der Städte Gelegenheit Söldner anzuwerben. Abgesehen von Kämpfern mit Schwert und Bogen gibt es auch Magier, und im Falle von Auseinandersetzungen greift eine Halb-Automatik, so daß man nicht jeden Charakter einzeln steuern muß. Nichtsdestotrotz sollte man ein Auge auf seine Schützlinge haben, um Schwerverletzte rechtzeitig aus der Gefahrenzone zu bugsieren, oder auch um sicherzustellen, daß bestimmte Gegner zuerst angegriffen werden – in diesen Punkten ist die KI nämlich nicht sonderlich anspruchsvoll. Erfreulich aber, daß sie nach dem Kampf viele Routine-Aufgaben wie das Heilen per Spell übernimmt. Die Missionen folgen übrigens nicht unbedingt starr aufeinander, sondern können in gewissem Ausmaß gewählt werden. Aber auch davon abgesehen gibt es Elemente, die mehr in Richtung Rollenspiel zeigen: Die Charaktere haben vielfältige Stärken und Schwächen, die sich im Laufe der Zeit verändern, und Inventories stehen natürlich ebenfalls zur Verfügung, um Objekte bis zur Verwendung oder zum gewinnbringenden Verkauf zu verstauen. Zudem läßt sich die Echtzeituhr ganz enorm bremsen, um so all jenen eine Chance zu geben, die mit Action auf nicht so gutem Fuße stehen... *jn*





Einige der hiesigen Monster



Die Landkarte: Missionen sind per Pulldown-Menü erhältlich



In der Kneipe kann man Söldner anwerben oder mit anderen Helden reden

Rage of Mages
Genre
Strategie-Rollenspiel
Hersteller
CDV/Monolith/Buka/Nival Entertainment
Erscheinen geplant
Oktober '98



Warhammer 40.000: CHAOS GATE

Bei den Kriegshämmern der Zukunft ist mal wieder der Teufel los – in Gestalt der Chaos Marines



Die Chaotiker führen auch übelste Dämonen ins Feld



Eine gute Ausrüstung entscheidet über Sein oder Nichtsein



Stacheldraht schützt nicht gegen Feuerbälle

Das „Warhammer"-Universum konnte sich bereits in der von Games Workshop ursprünglich entwickelten Brettvariante einen hübschen Logenplatz unter den Tabletops erobern. Doch auch am PC erleben die bizarren (Science-) Fantasy-Szenarien eine Versoftung nach der anderen – das in dieser Hinsicht neueste Projekt wird ein rundenbasiertes Strategical sein, bei dem die guten Ultramarines gegen ihre bösen Kollegen von der Chaosseite antreten. Space Orks oder auch andere Marines-Fraktionen werden hier nicht vertreten sein, könnten aber zum Gegenstand einer späteren Mission-CD avancieren.

Das Spiel erinnert auf den ersten Blick an die taktischen Einsätze der frühen „X-COM"-Titel: Aus schräger Vogelperspektive steuert man einen Trupp von vier bis zu 20 Space Marines durch eine Kampagne aus etwa 15 bis 18 Missionen. Nebenher kann man sich aber auch mit beliebig vielen zufallsgenerierten Sondermissionen befassen, um seinen Leuten zu mehr Erfahrung und/oder zu machtvollen magischen Items zu verhelfen – denn ähnlich wie in Rollenspielen ist ein Krieger hier um so mehr wert, je mehr Schlachten er bereits erfolgreich geschlagen hat.

Technisch basiert das Programm auf einer verbesserten Version der Engine von „Soldiers at War", wobei insbesondere auf die Optik wert gelegt wurde: Die einzelnen Schlagetots können jeweils mehr als 40 verschiedene Aktionen durchführen, die in gerenderter Form pro Einheit etwa 25 MByte verschlingen. Ähnlich aufwendig zum Teil die Waffeneffekte, die ebenfalls dreidimensional gerendert wurden und so exzellente Explosionen und Feuerbälle produzieren. Abgesehen vom akuten Geschehen in den Arenen versprechen die Hersteller aber auch zusätzlichen Augenschmaus durch Videosequenzen, die zwischen die einzelnen Missionen geschaltet wurden.

Natürlich wird der geneigte Feldherr neben schnöden Fußtruppen auch jede Menge Fahrzeuge ins Feld führen dürfen, darunter auch ein paar richtig fette Panzer. Schließlich sind neben den normalen Gefechten selbstverständlich die übernatürlichen „Psyker" mit von der Partie (im deutschen Regelwerk besser als „Psioniker" bekannt), was zusätzlich auf ein eigenes PSI-Kampfsystem hinausläuft. Die Marines-Schwadron darf natürlich unter Beachtung gewisser Beschränkungen selbst zusammengestellt werden, und darüber hinaus kann man im Editor auch komplette eigene Szenarien mit allem Drum und Dran erstellen. Besonders spaßig stellen wir uns aber die Multiplayer-Option via Netzwerk beziehungsweise Internet vor, weil die bis zu vier Parteien hier auch Einheiten der Chaos-Marines steuern dürfen, was in der normalen Kampagne leider nicht der Fall sein wird. *jn*



Kreuzfeuer wie aus dem Lehrbuch

Warhammer 40.000: Chaos Gate
Genre
Runden-Strategie
Hersteller
Mindscape/SSI/Random Games
Erscheinen geplant:
4. Quartal '98

Star Trek: The Next Generation
KLINGON HONOR GUARD

Microprose machts möglich: Ego-Action im Klingonenreich

Das Personal ist fleißig bei der Arbeit

Drei gegen einen – das ist nicht gerade fair



So schön können Reaktorräume aussehen



Da bahnt sich doch eine weitere Auseinandersetzung an

Trekkies mit einem Faible für 3D-Ballereien reiben sich schon freudig erregt die Hände, denn Microprose werkelt derzeit an der Fertigstellung des ersten reinrassigen Ego-Shooters, der in den unendlichen Weiten des Star Trek-Universums angesiedelt ist. Basierend auf der „The Next Generation"-Serie wird der Spieler in „Klingon Honor Guard" bereits im September als Mitglied der berüchtigten Leibwache des Imperators versuchen, die Hintergründe eines frevelhaften Attentatversuchs auf Gowron, den Führer des Hohen Rates, aufzudecken und den Schuldigen seiner gerechten Strafe zuzuführen. Um die 20 Missionen wollen an den unterschiedlichsten Schauplätzen (zum Beispiel an Bord eines Bird Of Prey oder auf dem Gefängnisplaneten Rure Penthe) bewältigt werden.

Da die Klingonen bekanntlich nicht gerade ein friedliebendes Völkchen sind, werden sich natürlich zahlreiche Gelegenheiten bieten, um die zirka zehn verschiedenen Verteidigungswerkzeuge einzusetzen. Unter den martialischen Geräten befinden sich beispielsweise ein Disruptor, eine Partikelkanone sowie ein Raketen- und ein Granatwerfer. Im Kampf Mann gegen Mann steigert des weiteren der Gebrauch des Bat'telh, das traditionelle klingonische „Schwert der Ehre", und des D'k Tahg Messers Eure Überlebenschancen. Außer den angriffslustigen Individuen sollen dem Spieler obendrein zahlreiche Fallen und die in manchen Regionen herrschende Schwerelosigkeit ernsthafte Probleme bereiten. Ein für dieses Genre bemerkenswertes Feature von „Klingon Honor Guard" ist das Teammanagement. Ihr werdet demzufolge Euren Waffenbrüdern im Spielverlauf Befehle erteilen können, was das Gameplay gerade im taktischen Bereich mit neuen Möglichkeiten würzen dürfte.



Na komm schon, du Schurke!

Wie „X-Com: Alliance" realisieren die Microprose-Entwickler das actiongeladene Abenteuer im Klingonenreich mit Hilfe einer verbesserten Version der Unreal-Engine. Für eine visuell überzeugende Präsentation scheint somit jedenfalls gesorgt zu sein. Animationssequenzen und gerenderte Filmszenen werden darüber hinaus das Spielgeschehen aufwerten. Eine deutsche Lokalisation der Sprachausgabe – inklusive der Originalstimmen aus der Fernsehserie – ist ebenso vorgesehen.

Sollte Euch der Sinn nach einer Multiplayer-Session im lokalen Netzwerk stehen, so könnt Ihr Euch im Deathmatch mit Euren Freunden messen oder gemeinsam via Coop-Modus gegen die computergesteuerten Widersacher kämpfen. *cis*

Star Trek: TNG - Klingon Honor Guard
Genre
Action
Hersteller
Microprose
Erscheinen geplant
September '98

INCUBATION MISSION-CD

Lösungsweg – 2. Teil

Zur Erinnerung:

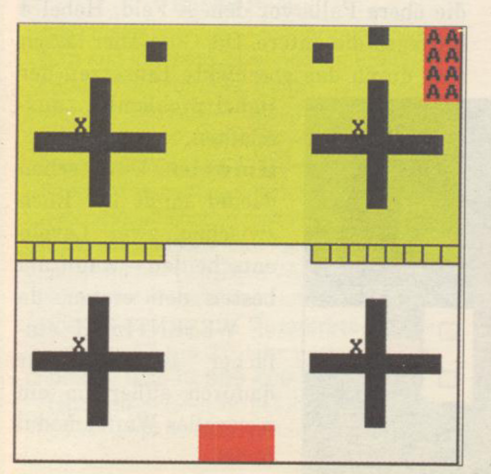
Die Himmelsrichtungen sind mit N, S, O, W, sowie die Sniper Riffle mit SR, die Light Plasma Gun mit LP, die Enhanced Laser Gun mit ELG, Equipmentpunkte mit EP und Eintrittspunkte mit E.punkte im Text abgekürzt.

Legende:



LEVEL 11: BRENNSTOFF #1

In diesem Level könnt Ihr keine Extras einsacken, also ist es am besten, schnell voranzukommen. Nehmt den östlichen Aufstieg. Die Squee´Coo werden dann zu Squee´Ther geschossen. Kommen sie zu nahe, müßt Ihr sie töten. Die beiden Pyr´Coo lassen sich am leichtesten mit dem Flammenwerfer vernichten. Schützt Euch vor den Dec´Ther, indem Ihr einen Soldaten den Defensivmodus ausführen laßt.



LEVEL 12: BRENNSTOFF #2

Die Einheiten werden auf den sechs oberen Feldern verteilt. Die Ee´Ther MÜSSEN nach 4 Runden tot sein (Bajonett, Flammenwerfer), danach EILEN alle Marines zum nördlichen Abstieg. Steht der Gore´Coo im Schußbereich des Flammenwerfers, wird ein- bis zweimal auf ihn geschossen. Der Soldat mit dem Flammenwerfer muß jetzt noch 2 Schüsse übrig haben, da er – nachdem der eine Gore´Ther, der sich bereits auf den Weg zum Aufstieg gemacht hat, das Zeitliche segnete – auf Position 1 einen Flammenteppich legen muß. Er kann sich zudem neue Munition holen und den Flammenteppich gegebenenfalls erneuern. RENNT derweil mit allen anderen Einheiten den zweiten Abstieg hinunter. Rutherford kann sich die Kisten im W holen.

VORSICHT: Die Programmierer haben eine extrem bösartige Falle eingebaut: Nach jeder Runde erscheint an den mit rotem X gekennzeichneten Stellen ein Dec´Ther, gegen den auch der Defensivmodus nutzlos ist.

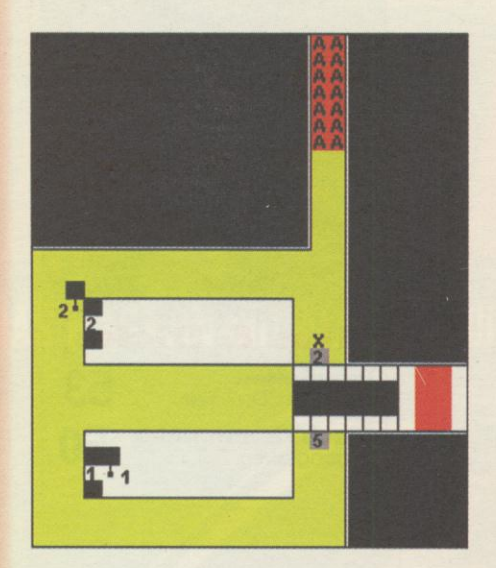
Hinweis: Ihr dürft jetzt wieder zwischen zwei Missionen wählen. Die zweite Wahl ist angenehmer zu spielen, da Ihr sehr viele Erfahrungspunkte sammeln könnt. Wer sich für Spritroute B entscheidet, MUß den erschienenen Patch installiert haben, da sonst der Level trotz erfüllter Missionsziele nicht beendet werden kann.

LEVEL 13 – 1: SPRITROUTE A

Ein recht einfacher Level, in dem Ihr mit einem neuen Grafikset konfrontiert werdet. Schalter 1 aktiviert Aufzug 1, Schalter 2 Auf-

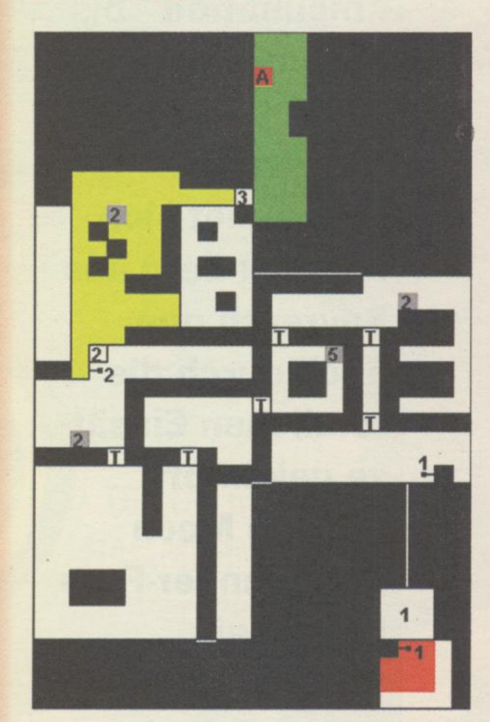


Nachdem wir in der vorigen Ausgabe die Lösungshilfe der anspruchsvollen Mission-Disk zu „Incubation" bis einschließlich Level 10 präsentiert haben, hat sich Michael Berg aus Bayreuth nun auch durch die restlichen Einsätze gekämpft. Für alle Mech Commander-Fans haben wir diesmal den ersten Teil eines Lösungsweges direkt von Microprose.



zug 2. Geht mit drei Soldaten über die eine, mit den restlichen drei Mann über die andere Brücke. Schießt so viele Squee´Coo wie möglich ab, nur nicht den, der auf dem Punkt, der auf der Karte als E.punkt gekennzeichnet ist, da sonst immer wieder neue Monster erscheinen. Fahrt mit Aufzug 1 hoch, holt die anderen Soldaten mit Aufzug 2 nach oben und kümmert Euch um die Kisten.

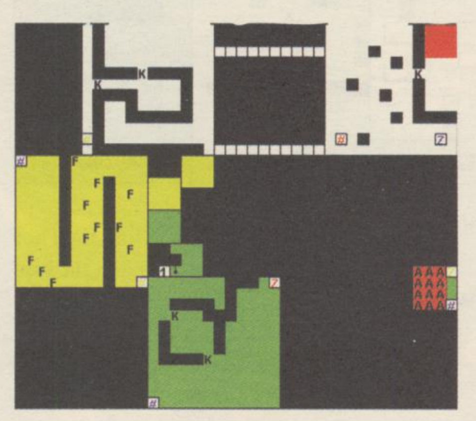
LEVEL 13 – 2: SPRITROUTE B



Fahrt mit der Plattform auf die andere Seite und erledigt die Cy´Coo mit dem Defensivmodus. Da es keine E.punkte gibt, könnt Ihr Euch beim Durchkämmen des Levels viel Zeit lassen. Schießt die Squee´Coo, die sich auf der nördlichen Plattform befinden, von der östlichen Plattform aus ab und fahrt mit Aufzug 2 nach oben. Aufzug 3 setzt sich automatisch in gang, wenn eine Person darauf steht.

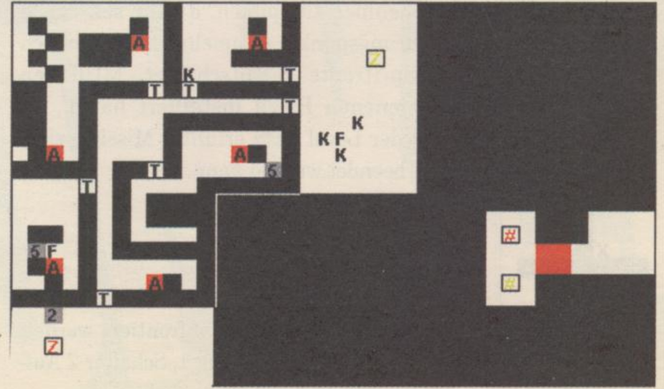
LEVEL 14 – 1: VOLLTANKEN

In dieser Mission gibt es zwei Neuerungen: Gore´Coo, die den Defensivmodus benutzen, und Teleporter. Einem solchen Gore´Coo begegnet Ihr auch gleich, wenn Ihr den Startraum verlaßt. Tötet ihn mit zwei bis drei Feuerstößen. Plaziert nun alle Eure Soldaten in Richtung der beiden Brücken und schießt im Defensivmodus die sich nähernden Dec´Ther ab. Zwei LP-Soldaten benutzen



den roten Teleporter und zwei weitere gehen über die kleinen westlichen Plattformen in Richtung Hebel. Drückt den Hebel und es erscheinen keine weiteren Gegner auf der Spielfläche. Einer der zwei Soldaten, die den Teleporter benutzt haben, sollte eine der beiden Kisten, die die Zugänge zu dem Raum mit den Gegnern blockieren, zerstören und den Defensivmodus einsetzen. Der Ee´Ther wird mit dem Bajonett bearbeitet und ein Soldat gebraucht wieder den Defensivmodus. Wiederholt diese Taktik bei dem nördlichen Monsternest und tötet die Gore´Coo mit dem Flammenwerfer.

LEVEL 14 – 2: VOLLTANKEN



Ein wunderschöner Level, in dem Ihr viele Erfahrungspunkte sammeln könnt. Schickt je einen Soldaten mit Banner in die Teleporter und noch eine weitere Einheit hinterher. Die Gore´Ther werden dann nacheinander in einen größeren Raum (beispielsweise auf die Plattform, zu der Ihr hinteleportiert wurdet) gelockt und getötet, indem Ihr sie von beiden Seiten bedroht. Wenn Ihr die gepatchte Version der Mission-CD habt, müßte der Level enden, sobald Ihr auf allen A Feldern einmal gestanden habt.

LEVEL 15: AUF IN DEN DSCHUNGEL

Die beiden Cooler solltet Ihr einfach Major Rutherford und Wayne überlassen. Da Eure Gegner zu Beginn ausschließlich Dec´Ther sind, ist von dieser Seite her kein Problem zu erwarten. Ihr müßt jedoch sehr vorsichtig auf den blauen Feldern sein. Stellt Euch auf keinen Fall auf ein solches Feld, bevor die Hebel 1 beziehungsweise 2 betätigt wurden, da ansonsten die Fallen nicht deaktiviert sind. Drei Soldaten gehen zum Hebel im O (den unteren Weg, nicht durch die Tür). Ein Soldat muß auf Position 5 und ein weiterer gibt ihm Rückendeckung. Versucht mit dem auf Position 5 stehenden Soldaten schnell den Hebel 2 zu erreichen. Hebel 3 aktiviert die obere Falle vor dem A Feld, Hebel 4 hingegen die untere. Die Gore´Ther lassen sich durch das geschickte Einsetzen der Hebel problemlos ausschalten.

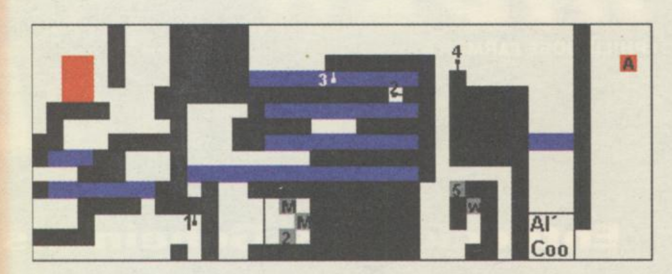
Hinweis: Und schon wieder müßt Ihr Euch zwischen zwei Leveln entscheiden – wählt am besten den ersten, da er WESENTLICH einfacher ist und Ihr dadurch außerdem ein wertvolles Waffenmodul findet.

SPIEL REGELN

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und vor allem sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere Spielregeln für Eure Power-Play-Tips-Seiten:
Jeder veröffentlichte Tip wird mit einer Prämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die Power-Prämien machen wir bis zu 777 Mark locker. Zwischen diesen Marken ist alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, entscheidet das Datum des Poststempels. Bitte gebt bei allen Einsendungen Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege bekommt. Wer sichergehen will, teilt uns zusätzlich seine Telefonnummer mit. Sollten wir Fragen haben, rufen wir Euch einfach an. Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger, denn „Fälschungen" landen im Papierkorb! Bitte auch keine Tips per Fax schicken! Faxe sind oft unleserlich und wandern dann ebenso in den Abfalleimer.
Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten. Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist egal, wir können fast jedes Format konvertieren. Schickt Eure Meisterwerke an folgende Adresse:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Gruber Str. 46a
85586 Poing

Also frisch ans Werk – ob Ihr Euren Weg zum Ziel in einem persönlichen Erlebnisbericht nachvollzieht, Euren „Leidensgenossen" Schritt-für-Schritt-Anleitungen gebt oder ihnen sonstwie weiterhelft – wir freuen uns auf Eure Einsendungen!
Solltet Ihr technische oder allgemeine Hardwareprobleme haben, könnt Ihr auch unsere **Hardware-Hotline** zu Rate ziehen, deren Zeiten wir auf vielfachen Wunsch erweitert haben. Ihr erreicht die Hotline ab sofort jeden **Dienstag** und **Donnerstag** in der Zeit von **17 bis 20 Uhr** unter der Rufnummer **089/13 999 400.**
Fragen zu Spielen richtet Ihr bitte schriftlich an unsere obengenannte Adresse.



LEVEL 16 – 1: RÜCKZUG – DER EINE WEG

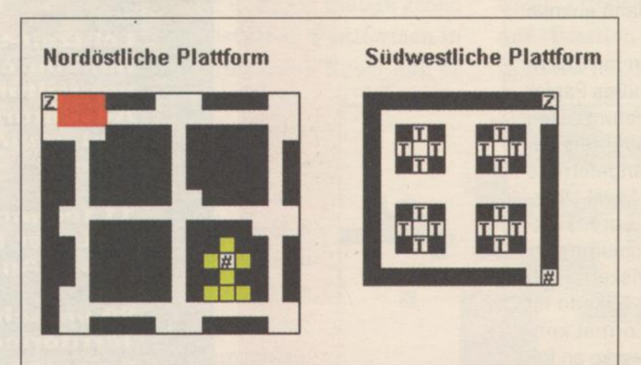
Bleibt immer in Bewegung, bis die Cy´Coo ausgeschaltet sind. Die südliche Falle wird nur selten aktiv – war sie es gerade, lauft mit allen Soldaten in die beiden östlichen Räume. Hebel 1 öffnet die Tür. Zieht zunächst mit Rutherford und der Flammenwerfer-Einheit durch das nördliche Labyrinth aus Fallen. Die anderen Soldaten versuchen, die weiteren Cy´Coo zu eliminieren. Hebel 2 schaltet die drei unteren Fallen aus, Hebel 3 die obere. Laßt die restlichen Soldaten Rutherford folgen. Sie sollte nun das Waffenmodul im S holen, da sie 6 Aktionspunkte hat. Aktiviert Hebel 4. Alle zwei Runden wird eine Falle im O aktiv, wobei Ihr zu einem günstigen Zeitpunkt mit einem Soldaten in den Sichtbereich des Al´Coo laufen müßt.

LEVEL 16 – 2: RÜCKZUG – DER ANDERE WEG

Am Anfang geht es hier noch ruhig zu, nur ein paar Ee´Ther wollen von Euch getötet werden. Öffnet Ihr die Tür im O, werden die Fallen aktiv. Stellt Wayne (den Soldaten mit dem Banner) auf Position 1 und schließt die Tür in der selben Runde, damit die Fallen nicht schießen. Zieht in den folgenden Runden zu den Positionen 2-6, verliert aber keine Zeit damit, Pyr´Coo zu töten, mit der LP ist das sowieso sehr schwer. Hat Wayne die Tür im SW passiert, schließt er sie hinter sich und kümmert sich um die Ee´Ther. Er MUSS einen pro Runde töten (nach gelungenem Treffer abspeichern, nach mißlungenem neu laden). Rutherford zieht inzwischen auf Position 7, dann auf 8 und schließlich in den Raum mit dem Talentpunkt.

Hinweis:
Es gibt neue Waffen. Rüstet Wayne, wenn es seine Talentpunkte zulassen, mit einer ELG aus (die Waffe wird er noch brauchen), behaltet aber den Flammenwerfer. Kauft Rutherford – wenn möglich – die Double Fire.

Zur ELG: Wie in der Anleitung vermerkt, überhitzt die Waffe sehr schnell. Nach einem Schuß mit Waffenmodus B ist die Waffe schon überhitzt, oft müßt Ihr aber sehr viele Gegner binnen kürzester Zeit unter Eure Kontrolle bringen. Speichert also vor JEDEM Schuß ab und versucht, so oft zu schießen, bis der Schuß trifft. Auch wenn die Waffe bereits hoffnungslos überhitzt ist, könnt Ihr, nach entsprechend vielen Versuchen, noch einen Gegner unter Kontrolle bringen (das müßt Ihr bald auch).



LEVEL 17 – 1: WIEDER IM SCHROTT

Konntet Ihr Euch die ELG leisten, habt Ihr sogleich die Gelegenheit, sie auszuprobieren. Auch Gore´Ther sind gegen sie wehrlos. Solltet Ihr mit der ELG nicht alle Gegner schaffen, habt Ihr immer noch die Möglichkeit, Gänge mit einem Flammenteppich zu versperren. Beachtet aber, daß Ihr noch etwas Flammenwerfer-Munition für die Gore´Coo benötigt, die sich auf der anderen Plattform aufhalten.

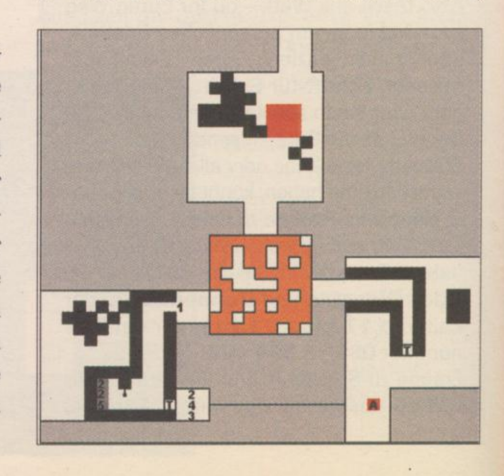
LEVEL 17 – 2: WIEDER IM SCHROTT

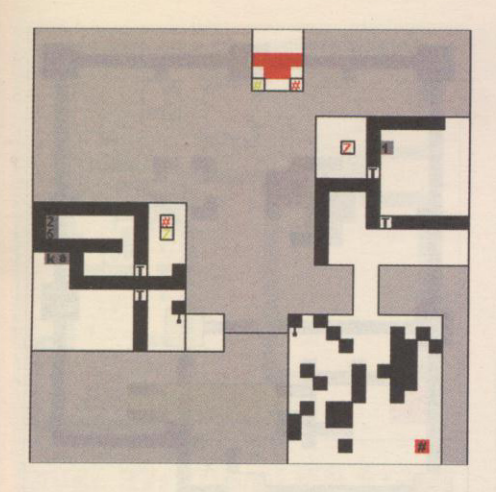
Sobald eine Einheit einen Teleporter betritt, könnt Ihr Euch glücklich schätzen, wenn sie noch länger als eine Runde überlebt, da sie von allen Seiten von Gore´Ther bedroht und obendrein von sich im Defensivmodus befindlichen Gore´Coo beschossen wird. Um diesen Level zu schaffen, müßt Ihr mindestens einen Gore´Ther mit der ELG auf Eure Seite ziehen und gegen die vielen anderen Gore´Coo kämpfen lassen. Viel Glück!



LEVEL 18: DURSTIG (28 RUNDEN LIMIT!)

Ihr habt nicht viel Zeit – einerseits stürzen nach jeder Runde einige brüchige Platten von der zentralen Plattform in die Tiefe, und darüber hinaus existiert ein strenges Zeitlimit von gerade einmal 28 (!) Runden. In den ersten drei Runden müssen BEIDE Tea´Ther auf Eure Seite gezogen werden (sie haben 30 HP, zieht ihnen mindestens 27 ab und schießt dann mit Waffenmodus B auf sie). Dringt schnell auf die zentrale Plattform und von da nach W vor. Ihr solltet etwa nach Runde 10 Position 1 erreicht haben. Eure Tea´Ther töten nun ihre heranströmenden Artgenossen und holen die EP. Stellt sie danach auf Pos. 2 und 3,





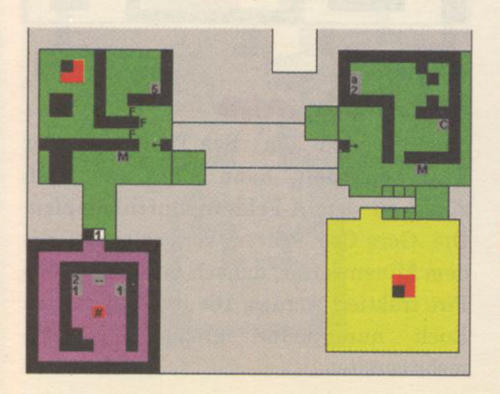
Rutherford oder Wayne auf Pos. 4. Benutzt den Hebel. Die von Euch kontrollierten Tea´Ther müssen nur noch den Weg zum A freikämpfen.

LEVEL 19: DURSTIGER

Da Euch genügend Zeit zur Verfügung steht, ist dieser Level relativ einfach – die Pyr´Coo eignen sich hervorragend, um Erfahrungspunkte zu sammeln. Schießt zweimal mit der ELG auf sie und vernichtet sie danach mit der Einheit, die Erfahrungspunkte braucht. Alle Einheiten benutzen den gelben Teleporter. Öffnet die Tür, neutralisiert die Pyr´Coo und laßt den Tea´Ther zu Euch überlaufen. Benutzt den anderen Teleporter und stellt den Tea´Ther auf Pos. 1. Seine Artgenossen werden sich alle brav von ihm töten lassen. Wurde der Raum gesäubert, wiederholt Ihr diesen Trick bei der nächsten Tür. Die Taktik könnt Ihr auf der westlichen Plattform ebenfalls anwenden.

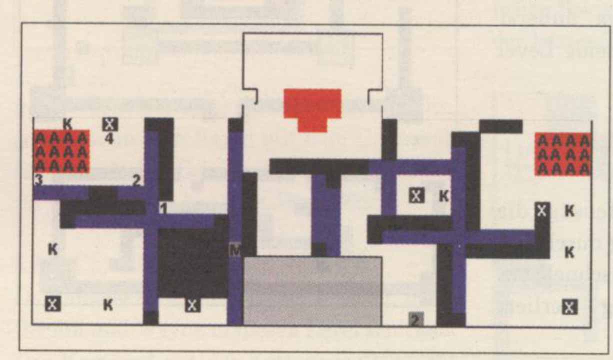
LEVEL 20: HOFFNUNG (35 RUNDEN LIMIT!)

Ohne die ELG ist dieser Level wohl nicht zu schaffen. Stellt die Flammenwerfer-Einheit, den Mann mit der ELG und einen LP-Soldaten auf die südöstliche Ebene, den Typ mit dem Raketenwerfer und die beiden restlichen Soldaten auf die nordwestliche. Auf der südöstlichen Ebene muß jetzt JEDER Schuß



sitzen (oft speichern!). In den ersten drei Runden müßt Ihr mindestens zwei der Tea´Ther auf Eure Seite gezogen haben, die Euch dann helfen, die übrigen umzubringen. Auf der anderen Plattform schießt die Einheit mit dem Raketenwerfer in den angrenzenden Raum auf die Gore´Coo. Heilt auf der anderen Plattform ein paar HP der Tea´Ther, damit sie es mit den Gegnern im N aufnehmen können. Für die Flammenwerfer- und die Minenwerfer-Einheit ist jeweils eine Munitionskiste bestimmt. Fahrt mit allen Einheiten zu der westlichen Plattform, heilt Eure Tea´Ther vollständig und laßt sie zur Zielebene hochfahren. Dort angekommen, beseitigen sie die Gegner. Laßt eine weitere Einheit den Aufzug hochfahren und auf den Teleporter steigen.

Hinweis: Die Standardausrüstung sollte nun aus folgenden Gegenständen bestehen: Munitionspack, Servo Systen, Erste-Hilfe-Päckchen. Ein Soldat ist mit der ELG, einer mit dem Minenwerfer, einer mit dem Flammenwerfer, einer mit der Kettensäge und die



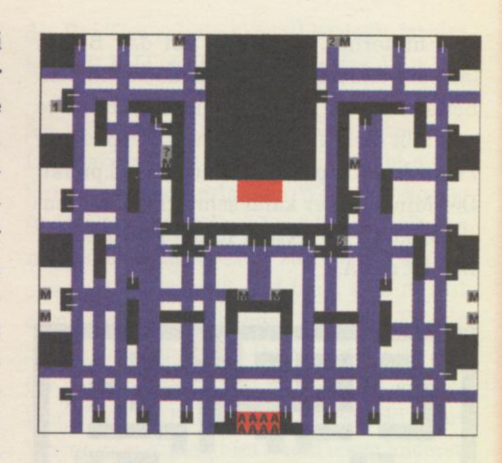
restlichen Einheiten mit der Double Fire oder der LP ausgerüstet.

LEVEL 21: AUF IN DEN DSCHUNGEL – 2. VERSUCH

Das Ziel scheint nahe. Lauft mit Euren Einheiten nach W. Stellt Rutherford auf Pos. 1, zieht sie zu Pos. 2 und laßt sie den Defensivmodus einsetzen. Zieht sofort mit der Flammenwerfer-Einheit nach, da sie auf Pos. 3 und 4 je einen Flammenteppich legen muß. Laßt nun schnell die restlichen Einheiten nachkommen und verteilt sie auf den A- Feldern.

LEVEL 22: INS GRÜNE

Auf der Karte ist durch weiße Striche angedeutet, von woher die tödlichen Strahlen kommen. Das Schema, nach dem die Fallen funktionieren:

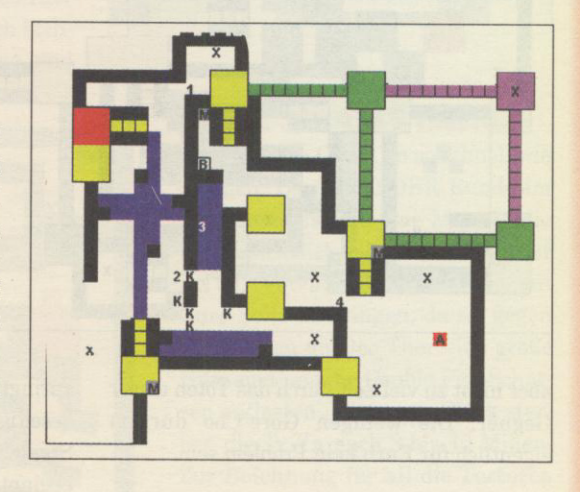


- Nach Runde 1 ⇐
- Nach Runde 2 ⇓
- Nach Runde 3 ⇒
- Nach Runde 4 ⇑

Dieser Zyklus wiederholt sich stetig. Sucht Euch eine Seite (O oder W) aus und zieht alle Soldaten dort hin. Versucht, die Gore´Coo auf Eure Seite zu kriegen, damit Ihr Euch auf dem Weg zu den A-Feldern gegen weniger Gegner verteidigen müßt.

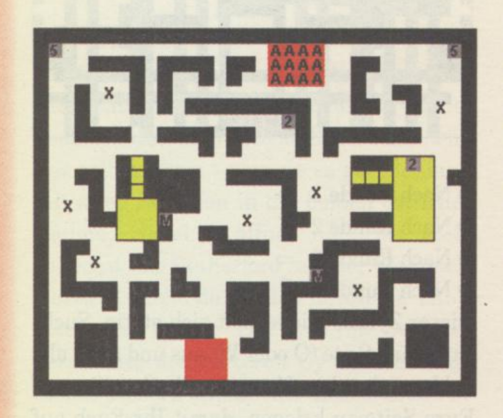
LEVEL 23: SKULPTUREN

Ihr habt es geschafft! Ihr seid im Dschungel! Dieses Grafikset wird Euch nun bis zum Ende des Spiels begleiten. Bringt einen der beiden Bea´Coo auf Eure Seite (mindestens 9 HP vorher abziehen) und laßt ihn alle paar Runden einen Flammenteppich auf Pos. 1 legen, um die Monsterzufuhr von N her zu stoppen. Zieht Eure Einheiten nach S, meidet – wie immer – die blauen Felder und



sprengt den E.punkt im S. Bringt zwei (meist reicht auch einer) Ray´Ther unter Eure Kontrolle, schiebt die Kiste bei Pos. 2 weg, stellt den Ray´Ther auf Pos. 3 und schickt Ruther-

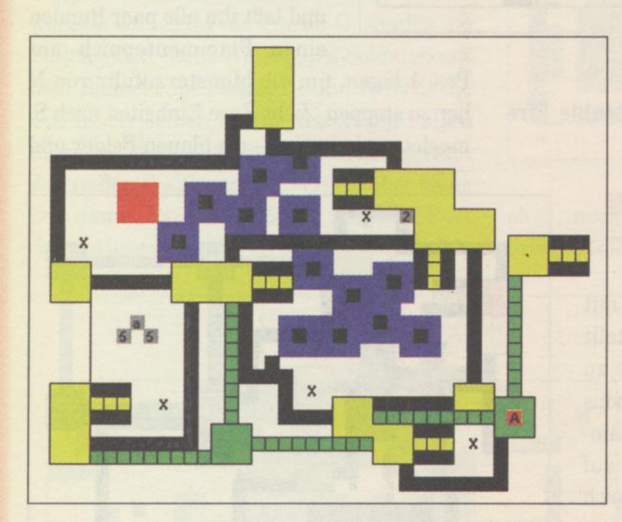
ford hinterher. Stellt sie auf das B und laßt die anderen Einheiten nachkommen. Benutzt erneut die ELG bei einem Bea´Coo und laßt diesen einen Flammenteppich auf Pos. 4 legen. Sprengt danach den E.punkt. Der Minenwerfer kann sehr schöne Kettenexplosionen im letzten Raum hervorrufen. Besetzt das A.



Hinweis: Ihr dürft zum letzten Mal wählen. Bei „Verwirrt" ist der erste Level sehr einfach, der zweite allerdings äußerst schwer, bei „Verworren" sind beide Level mittelschwer.

LEVEL 24 – 1: VERWIRRT (20 RUNDEN LIMIT!)

Laßt den Soldaten mit der Kettensäge die Führung auf dem direkten Weg durch den Level übernehmen. Er wird am schnellsten mit den lästigen Bea´Ther fertig – verliert



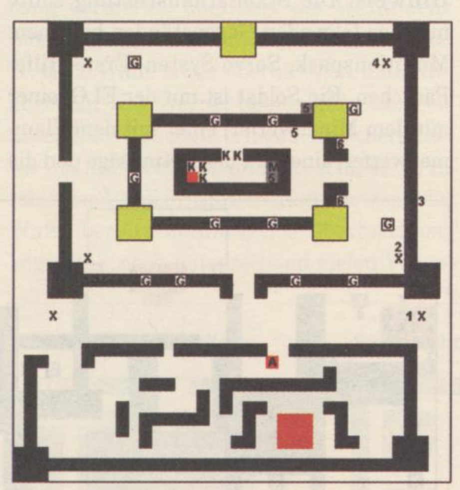
aber nicht zu viel Zeit durch das Töten dieser Gegner. Die wenigen Gore´Coo dürften eigentlich für Euch kein Problem sein.

LEVEL 24 – 2: VERWORREN

Gleich in der ersten Runde muß der westliche E.punkt gesprengt werden. Vernichtet die lästigen Bea´Coo auf den gelben Feldern und lauft nach O, um auch dort den E.punkt zu zerstören. Die Gore´Coo im südlichen Raum sind gegen Minen nicht sehr immun, kämpft Euch durch die Massen von Bea´Ther zum E.punkt und sprengt ihn. Wollt Ihr die Kisten im W, solltet Ihr mindestens einen Bea´Coo aus diesem Raum unter Eure Kontrolle bringen, damit dieser durch Flammenteppiche den Gegnernachschub blockiert. Kämpft Euch zum A-Feld im O vor.

Hinweis: Kauft Euch nicht den Mine Thrower Enhanced, sondern stattdessen Wayne und bald auch einem anderen Soldaten ein Jet-Pack.

Zum Jet Pack: Um möglichst weit zu kommen, LAUFT Ihr so lange, bis nur noch ein Aktionspunkt übrig ist und benutzt erst dann das Jet-Pack.



LEVEL 25 – 1: STEELE

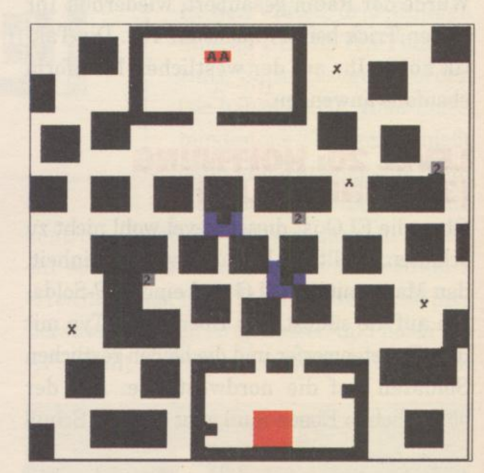
Tötet die Gegner in Eurer Umgebung und schickt Wayne (Explosion-Pack, ELG) zu E.punkt 1, um diesen zu zerstören. Er sollte auch schnell den E.punkt 2 vernichten. Danach springt er auf Pos. 3, läuft außerhalb der Mauern zu E.punkt 4, den er neutralisiert und sich die 50 EP holt. Die Minenwerfer-Einheit muß jetzt mit zwei Schüssen die Bea´Coo in Steeles Raum töten. Wayne springt auf Pos. 5, läßt sich beschießen und beseitigt den Gore´Coo (in zwei Runden). Laßt Steele danach den anderen töten. Jetzt beginnt die Flucht. Laßt Wayne einen auf Pos. 6 stehenden Bea´Coo „überzeugen", der dann den anderen durch Feuer ausschaltet. Versucht nun, die restlichen Gore´Coo nacheinander zu eliminieren und bringt Steele zum Ziel.

LEVEL 25 – 2: STEELE

Vorerst ist Steele auf den Pos. 1 sicher. Zieht möglichst schnell Wayne auf die westliche Plattform (mit dem A) und überzeugt viele Bea´Coo von der Richtigkeit eures Tuns.

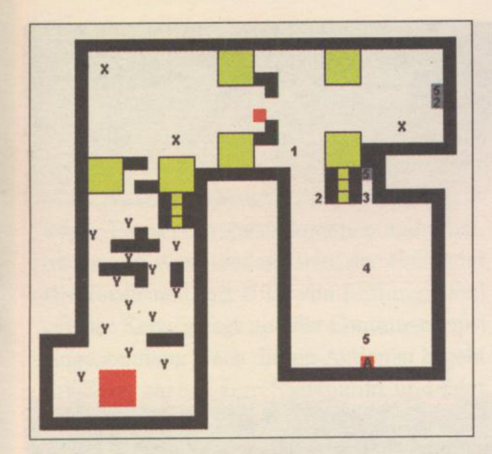
Den Bea´Coo wird jetzt die Aufgabe zuteil, ihre Artgenossen zu töten beziehungsweise die Al´Coo zu blockieren, indem sie einen Flammenteppich auf sie schießen. Steele sollte gelegentlich einen blockierten Al´Coo angreifen.

Tip: Stellt einen von Euch kontrollierten Bea´Coo direkt neben einen Al´Coo. Er wird den Bea´Coo töten – und dabei bis über 60 HP verlieren.



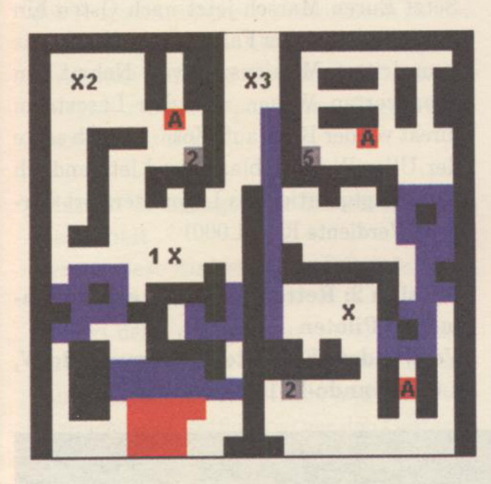
LEVEL 26: JAGD

Schnell wird ein Bea´Ther mit der ELG behandelt, dann müßt Ihr Euch zügig zu den A-Feldern durchkämpfen. Die Gore´Coo sollten vorzugsweise mit dem Minenwerfer, danach mit der Double Fire traktiert werden. Die Bea´Coo dürften Euch nun keine großen Probleme mehr bereiten.



LEVEL 27: ZUR ALIEN STADT

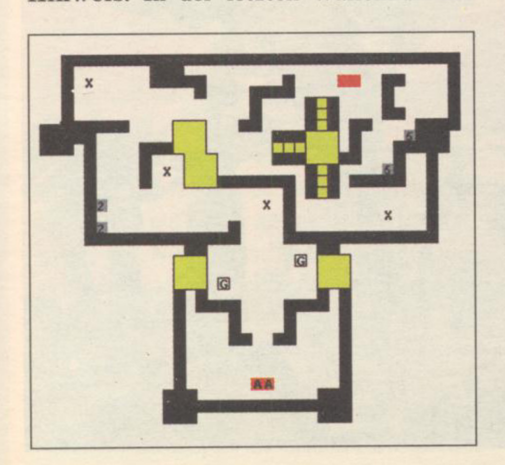
Die Warnung im Briefing schreit geradezu danach, mißachtet zu werden. Stellt also erst gar keine weiteren Einheiten auf. Zieht Steele auf Pos. 1, 2, 3. Holt Euch die Kiste und kehrt zu 3 zurück. Lauft zu Pos. 4, 5 und zum A-Feld. Versucht einmal, vorher noch die Kisten im NO zu holen – vielleicht funktioniert es.



LEVEL 28: SKELETTE

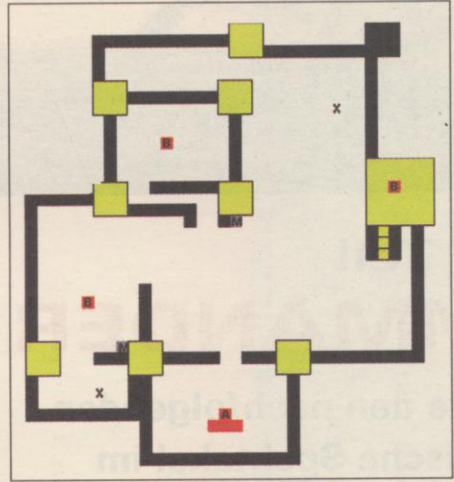
Mit dem Springer hüpft Ihr zu E.punkt 1, sprengt ihn und führt Euer Vernichtungswerk bei den E.punkten 2 und 3 fort. Die Gegner aus dem letzten E.punkt sind leicht unter Kontrolle zu halten.

Hinweis: In der letzten Waffenkammer „Abgeworfen" könnt Ihr alles kaufen, was das Soldatenherz begehrt. Kauft Wayne den Multi Target Destroyer (MTD) und möglichst viele Explosion-Packs.



LEVEL 29: KETTENSÄGE

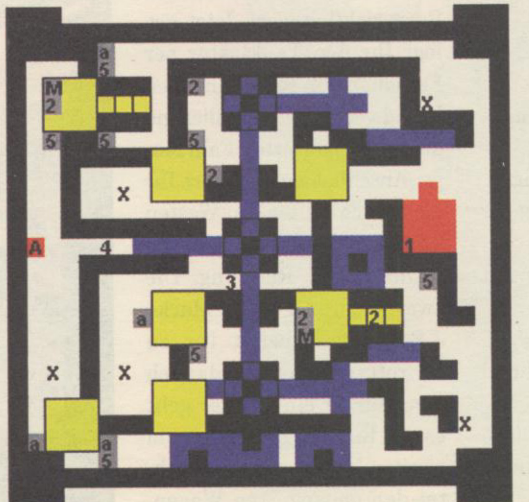
Stellt Wayne neben den Soldaten mit der Kettensäge. Der MTD ist sehr sinnvoll gegen die Gore´Coo. Lauft zügig nach W, dann in Richtung Ausgang. Die Bea´Ther werden



mittels der Kettensäge besiegt. Wayne sollte, sobald er in dem Raum mit dem Grünzeug steht, noch drei Schüsse übrig haben, die er für die Gore´Coo benötigt. Beeilt Euch!

LEVEL 30: IMPFSTOFFE

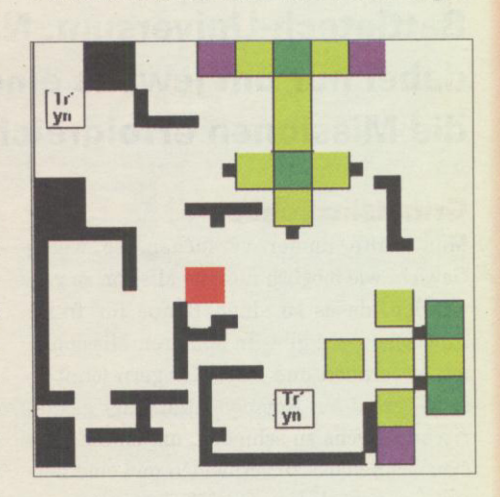
Da Ramone noch einen Cooler braucht, müßt Ihr ihn und Wayne in diesen Level schicken. Der Kamerad mit der Kettensäge bewacht den Raum mit dem A, während Wayne gleich in der ersten Runde in den westlichen Raum zum E.punkt springt, ihn zerstört, danach auf das gelbe Feld hüpft und einige Dec´Ther tötet. Springt zum B-Feld im O, danach Richtung W. Mit mehreren MTD-Schüssen sind die Bea´Coo relativ schnell besiegt. Ist das letzte B-Feld rot, betritt Steele das A.



LEVEL 31: IMMER NÄHER

Langsam wird es spannend... Es gibt einen kurzen und einen langen Weg. Der kurze: Stellt Wayne (Jet-Pack) auf Pos. 1, laßt ihn zu Pos. 2 springen, lauft zu Pos. 3, von dort aus zu 4, dann zu 5 und lauft zum A. Mit dem Minenwerfer können störende Feinde beseitigt werden. Seid Ihr allerdings an EPs für den finalen Kampf interessiert, ist der lange Weg für Euch sinnvoller. Schickt sofort Wayne zum E.punkt im S und einen anderen Soldaten nach N. Gegner, die sich Euch in den Weg stellen, könnt Ihr mit dem Minen- und Flammenwerfer, beziehungsweise mit dem MTD töten. Zerstört beide E.punkte und kämpft Euch durch.

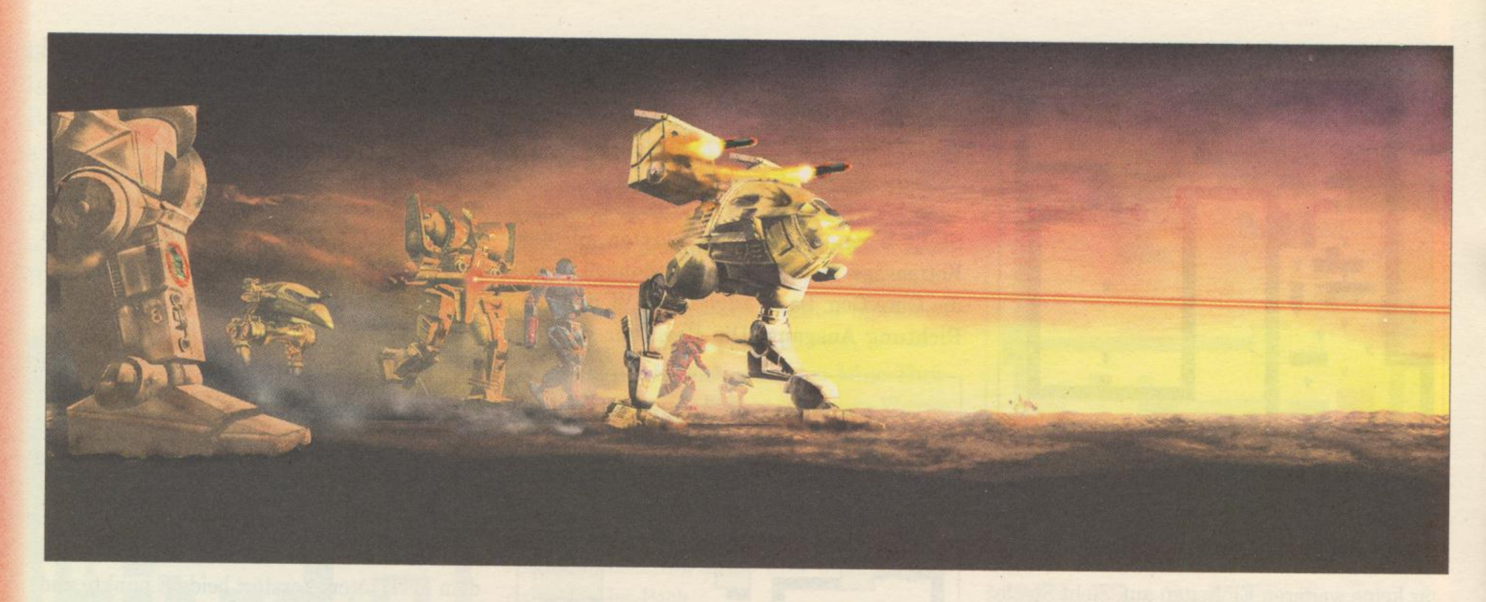
Bevor Ihr den letzten Level betretet, sollten Eure Soldaten so ausgerüstet werden: 2 Minenwerfer (NICHT Enhanced), 1 ELG (Ramone), 1 Flammenwerfer oder Heavy-Machine-Gun sowie Double Fires für die restlichen Soldaten. Mit dem MTD kann man in der letzten Runde nicht mehr viel anfangen.



LEVEL 32: DAS ENDE

Erschießt die Gore´Coo so schnell wie möglich. Legt in JEDER Runde im Waffenmodus B je eine Mine in die voraussichtliche Laufrichtung der Tr´Yn. Versucht, die Bea´Coo auf Eure Seite zu bringen, da sie gegen die Massen an Dec´Ther eine große Hilfe sind und die Double Fire-Schützen entlasten. Mit etwas Glück sterben die Tr´Yn nach 8 bis 10 Minen. Zur Belohnung für all die Torturen gibt es ein schönes Standbild und etwas Text, der indirekt auf eine weitere Mission-CD oder Incubation 2 hinweist.

Michael Berg/cis



Lösungsweg – 1. Teil

MECH-COMMANDER

Microprose selbst kreierte den nachfolgenden Lösungsweg für das taktische Spektakel im Battletech-Universum. Natürlich handelt es sich dabei nur um jeweils einen Weg von vielen, um die Missionen erfolgreich zu beenden.

Grundsätzliches

Man sollte immer versuchen, so wenig Gewicht wie möglich für eine Mission zu verwenden, da es so einen Bonus für freies Abwurfgewicht gibt. In späteren Missionen mit Veteranen und Elite-Kriegern lohnt es sich, gezielt auf Komponenten eines gegnerischen Mechs zu schießen, um eine Explosion des Feindes zu vermeiden und eine Bergung zu ermöglichen. Dies können jedoch nur extrem gute Piloten, so daß diese Methode am Anfang nutzlos ist.

Taktische Tips

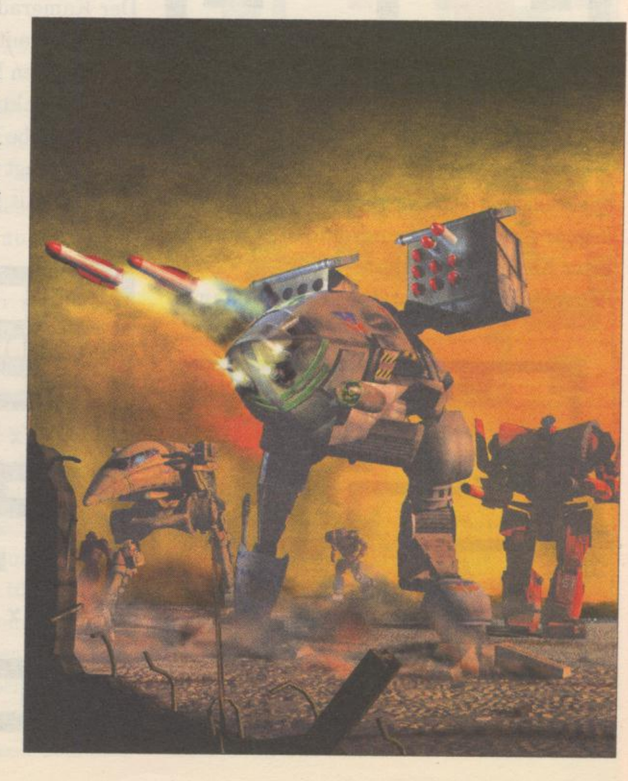
- Konzentriert das Feuer Eurer Mechs möglichst immer auf ein Ziel.
- Achtet auf Fässer oder Absperrungen. Diese werden häufig als Begrenzung für Minenfelder eingesetzt.
- Sprengt alle feindlichen Minenfelder mit Kurz- oder Langstreckenlasern.
- Verwendet – falls verfügbar – alle Typen von PPKs, da diese schlagkräftig sind und keine Munition benötigen
- Haltet Euch von Gastanks fern! Diese haben einen relativ großen Zerstörungsradius.

Feldzug I

Mission 1: Befreit die Arbeitslager
Verwendete Einheiten: 1 Commando-W, 1 Commando-P, 1 Firestarter-W

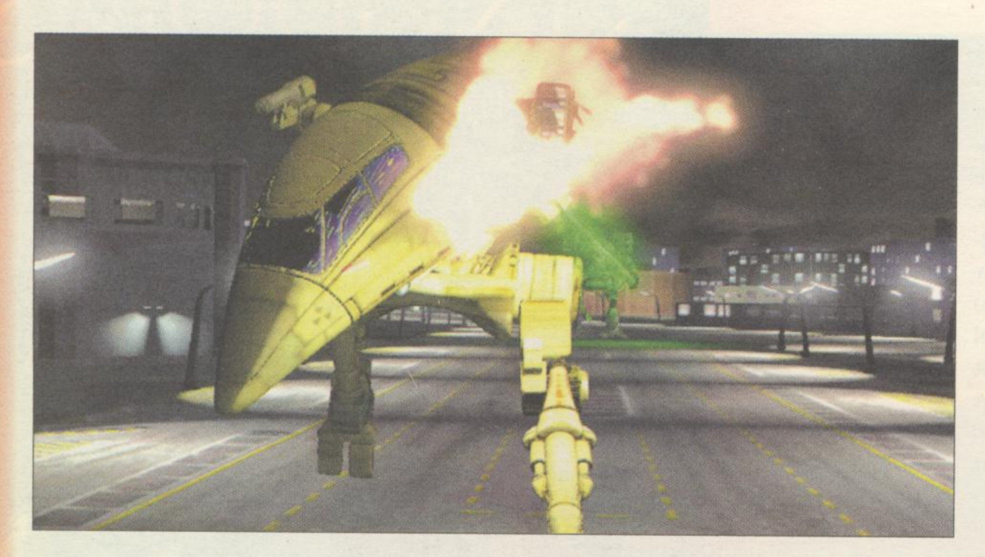
Zerstört den Sportwagen rechts vom Startpunkt und folgt der Straße. Bei dem Schild angekommen biegt Ihr nach Süden ab und steigt auf den Hügel, woraufhin die Basis sichtbar wird. Jetzt zerlegt Ihr den Tanklaster per Fernangriff in seine Einzelteile und vernichtet anschließend die drei gepanzerten Fahrzeuge. Anschließend wandert Ihr die Straße weiter gen Westen und folgt dann dem Feldweg in nördlicher Richtung. Die zwei leichten Panzer Marke J.Edgar verarbeitet Ihr zu Schrott und nehmt danach den Bunker ein. Weiter geht es in Richtung Süden zum zweiten Missionsziel. Vernichtet den gepanzerten Wagen, umgeht links die Basis und greift von unten den dort stationierten Commando-P an. Zerstört noch die drei Garnisonsgebäude und verlaßt anschließend die Basis nach unten. Setzt Euren Marsch jetzt nach Osten hin fort, eliminiert das Fahrzeug und rückt bis zum dritten Missionsziel vor. Nehmt den gepanzerten Wagen und den Laserturm direkt vor der Basis aufs Korn. Danach sollte der Uller-W weggeblasen und letztendlich das Hauptquartier des Lagers zerstört werden. (Verdiente RP: 11.000)

Mission 2: Rettet den gefangengenommenen Piloten
Verwendete Einheiten: 1 Commando-W, 1 Commando-P, 1 Firestarter-W



Mit dem Truppentransporter feuert Ihr auf den Wald, bis er brennt. Zerstört das gepanzerte Vehikel, geht nach Osten und nutzt den Hügel, um die feindliche Basis sehen zu können. Wartet nun, bis Euch die Fahrzeuge (drei gepanzerte Wagen und ein leichter J-Edgar-Panzer) entgegen kommen und schaltet sie aus. Anschließend wird der Hollander II-P (eventuell mit Hilfe von Luftangriffen) von der Karte gefegt und der Containerstapel eingenommen. Nach diesen Aktionen begebt Ihr Euch zurück zum Startpunkt und folgt der Straße. Alle Feindkontakte (1 J.Edgar) werden ausgeschaltet, die Brücke überquert und in Richtung erstes Missionsziel marschiert. Eliminiert die gegnerischen Einheiten (2 J.Edgars, 1 gepanzertes Fahrzeug, 1 Striker), kapert das fahrende HQ und erobert den Containerstapel. Begebt Euch nun zur Gefängnisscheune und zerlegt den Commando-P sowie den Commando-W in seine Einzelteile, um das Gebäude mit Hilfe des Truppentransporters einnehmen zu können. Geht jetzt zur Abholmarkierung und vernichtet auf dem Weg dorthin noch den J.Edgar und den gepanzerten Wagen. (Verdiente RP: 16.000)

Mission 3: Bringt den Raven-Mech in Sicherheit
Verwendete Einheiten: 1 Hollander II-P, 1 Centurion-P
Erobert den Containerstapel und eliminiert den Saracen-Panzer nahe der Abholmarkierung. Folgt jetzt der Straße und wartet in ausreichender Entfernung vor den Gastanks auf die beiden Harasser-Panzer. Wenn sich beide Zielobjekte neben den Tanks befinden, sprengt Ihr einen Gastank. Danach folgt Ihr abermals der Straße, überquert die Brücke und steigt in nördlicher Richtung auf den Berggipfel. Ordert nun einen großen Luftangriff zwischen die beiden Commando-W-Mechs und zerstört die patrollierenden Saracen-Panzer. Nachdem der Containerstapel und das Komponentenlagerhaus in der Basis erobert wurden, geht Ihr nach Westen und vernichtet die beiden Striker-Einheiten per Nahangriff. Marschiert weiter gen Westen und kontaktiert den Raven-Mech. Jetzt wandert Ihr nach Südwesten und schaltet die drei Condor-Panzer mit einem großen Airstrike aus. Nehmt anschließend den Ressourcenbunker ein. Kehrt nun zur ersten Feindbasis zurück und folgt dem darüberliegenden Weg. Die beiden Commando-S-Einheiten werden ausgeschaltet. Marschiert so lange nach Osten, bis Ihr eine weitere Feindbasis erreicht. Eliminiert die beiden Firestarter-P



und erobert die beiden Komponentenlager sowie die drei Containerstapel. Folgt der Straße nach Süden und übernehmt bei der Basis die Turmkontrolle, um die Geschütze zu deaktivieren. Sichert die Containerstapel und marschiert dann weiter die Straße entlang. Erklimmt schließlich Berggipfel links von der Straße, damit Ihr den Stützpunkt sehen könnt. Geht nun nach Süden, um den Madcat-P über die Brücke zu locken und durch das Sprengen eines Gastanks zu zerstören. Sucht die Abholmarkierung auf und erobert auf dem Weg dorthin die beiden Containerstapel. (Verdiente RP: 24.000)

Mission 4: Vernichtet das Hauptquartier des Clan-Stützpunktes
Verwendete Einheiten: 1 Madcat-P
Zuerst wird der Saracen-Panzer im Norden zerstört, dann nach Osten weiter marschiert und die beiden anderen baugleichen Boliden vernichtet. Nachdem Ihr nach Süden bis zum Fluß gegangen seid, wendet Ihr Euch dort nach Südwesten und steigt auf den Berggipfel. Mit ein bis zwei Luftangriffen sollten der Bulldog-Panzer und die gepanzerten Wagen eingedeckt werden, wendet den letzten Luftangriff auf den Striker-Raketenwerfer an. Überquert die Brücke und zerstört alle Lasertürme auf dieser Seite der Basis. Sprengt das Tor und übernehmt die Turmkontrolle. Anschließend schaltet Ihr zuerst den Striker-Raketenwerfer, dann die vier gepanzerten Fahrzeuge und zu guter letzt den Uller-P aus. Habt Ihr die zweite Turmkontrolle übernommen, werden die beiden Container erobert. Wartet nun auf den J-Edgar-Panzer und die zwei KSR-Lafetten und zerstört sie. Sobald Ihr das Hauptquartier in Schutt und Asche verwandelt habt, könnt Ihr zur Abholmarkierung zurückkehren. (Verdiente RP: 53.000)

Mission 5: Verteidigt die Farmen gegen Angriffe
Verwendete Einheiten: 1 Madcat-P, Hollander II-P, 1 Centurion-P, 1 Minenleger
Schickt den Madcat-P zur ersten und die anderen Mechs zur zweiten Farm. Vermint reichlich den West- und den Osteingang und verlegt den Minenleger danach zur zweiten Farm. Wartet nun die Abwehr der ersten Angriffswelle ab und legt anschließend einen breiten Minenteppich nördlich der Farm. Parallel wird der Madcat-P zur zweiten Farm beordert. Die zweite Attacke wird ebenfalls abgewartet, wobei Ihr die Gebäude schützen solltet. Ist der Ansturm vorüber, vermint Ihr großzügig den westlichen Teil der Farm und wehrt die dritte und letzte Angriffswelle ab. (Verdiente RP: 50.000)

Mission 6: Befreit die Industriezone Kaio
Verwendete Einheiten: 1 Madcat-P, Hollander II-P, 2 Centurion-P, 1 Hunchback-P
Folgt der Straße, bis die Lasertürme in Reichweite sind. Mit dem Hunchback-P rückt Ihr weiter vor und weicht gegebenenfalls bei Beschuß durch LSR-Lafetten zurück. Die angreifenden vier Saracen-Panzer, die sich auf dem Berg rechts befinden, werden zerstört. Anschließend eliminiert Ihr die beiden LSR-Lafetten und die zwei schweren Condor-Panzer, die die Verfolgung aufgenommen haben. Die Lasertürme der Basis sind Euer nächstes Ziel. Danach wird das Tor gesprengt. Jetzt folgt Ihr der Straße bis zu den Kanonentürmen und zermalmt unterwegs die beiden Harassar-Panzer. Rückt dann mit einem Mech vor, der bei Beschuß sofort zurückgezogen wird. Löscht die Verfolger (2 schwere Rommel-Panzer, 1 Striker, 2 J.Edgar) aus, jagt danach das Tor in die Luft und infiltriert das Lager. Habt Ihr die gegnerischen Einheiten (2 J.Edgar, 1 KSR-Lafette) zertört, marschiert Ihr weiter die Straße entlang und schaltet die fünf Firestarter-W und den Firestarter-P aus. Jetzt müßt Ihr nur noch die drei Container im linken oberen Teil der Basis erobern und abschließend zwei KSR-Lafetten und den Katapult-P vernichten. (Verdiente RP: 36.000)

Feldzug II

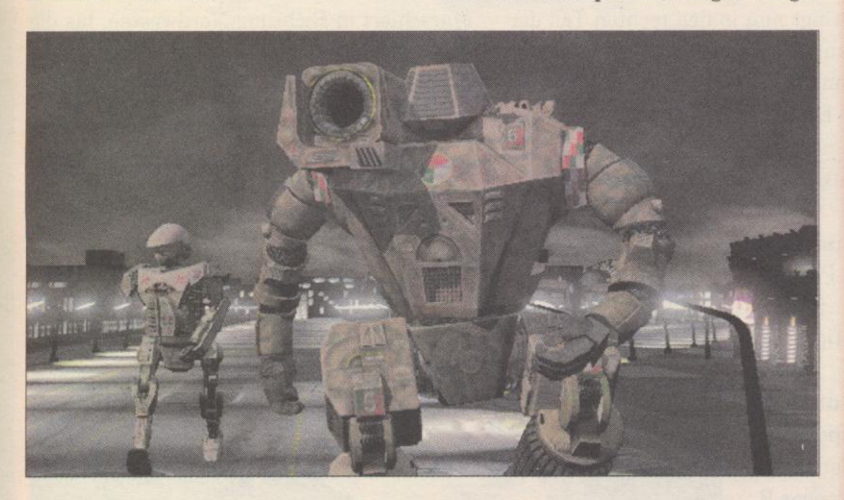
Mission 1: Begleitet den Hunchback IIC zum Abholpunkt
Verwendete Einheiten: 1 Madcat-P, 1 Catapult



Zerstört den anfahrenden Morasser-Panzer mit dem Hunchback IIC-P und folgt mit den beiden Mechgruppen dem Flußverlauf. Vernichtet dabei gleichzeitig (!) auf beiden Seiten die Luft/Raum-Aufklärer, um die Brücke zu retten Danach werden die vier Saracen-Panzer eliminiert und mit dem Hunchback IIC-P die Brücke überquert. Weiter geht es entlang der Straße in Richtung Süden, wobei

Ihr die beiden Rommel-Panzer und die drei Strikers zerstören müßt. Anschließend wird das Tor aufgesprengt und der Containerstapel eingenommen. Geht anschließend den Weg nach Süden bis zur nächsten Basis weiter. Erobert das Komponentenlager und wehrt den Angriff der beiden Hunchback-W und dem Hollander-II-P ab (Gastanks in der Nähe sprengen!). Beschlagnahmt die beiden restlichen Komponentenlager und marschiert zur Abholmarkierung. (Verdiente RP: 27.000)

und schickt die angreifenden Einheiten (2 Bulldog-Panzer, 1 Commando-P, 1 LSR-Lafette) auf den Schrottplatz. Nun werden im Osten die drei Kanonentürme zerstört und die Turmkontrolle übernommen. Weiter nach Norden, die Mechkrieger-Unterkünfte dem Boden gleich machen und das Hauptquartier einnehmen. Dem Straßenverlauf wird anschließend in die nördliche Richtung gefolgt, der Catapult-W ausgeschaltet und die Hauptenergiequelle gesprengt. Nachdem das Komponentenlager eingenommen wurde, marschiert Ihr weiter nach Westen und eliminiert beim Überqueren der Brücke den Rommel-Panzer und die LSR-Lafette. An der Straße lang vernichtet Ihr gegnerische Einheiten (Hunchback-S, Elementals, 2 KSR-Lafetten, 1 Bulldog), nehmt dann den Containerstapel und das Komponentenlager ein und zieht in Richtung Westen weiter. Unterwegs zerstört Ihr den Perimeteralarm und rückt weiter bis zu den Fässern nach Westen vor. Feuert hinter die Fässer, um das Minenfeld zu sprengen und geht weiter nach Westen. Schließlich gilt es, den Bulldog- und die beiden Harasser-Panzer zu eliminieren und das Komponentenlager zu erobern, bevor Ihr zur Abholmarkierung gehen könnt. (Verdiente RP: 20.000)



Mission 2: Vernichtet die feindlichen Anlagen
Verwendete Einheiten: 1 Madcat-P, 1 Atlas-P

Vom Startpunkt marschiert Ihr nach Nordosten und zwischen durch die Wälder hindurch. Geht weiter nach Norden und macht die feindlichen Einheiten (2 KSR-Lafetten, 2 Striker) platt. Erobert den Containerstapel und nehmt die beiden eintreffenden Harasser-Panzer aufs Korn. Im Nordosten zerlegt Ihr im Anschluß den Centurion-S, nehmt einen weiteren Containerstapel ein und zieht dann nach Süden. Vernichtet den Harrasser-Panzer, die zwei Striker-Raketenwerfer und die zwei Bulldog-Panzer, sichert den Containerstapel und folgt dem Weg nach Südosten. Zerstört den Perimeteralarm so schnell wie möglich und marschiert entlang der Straße nach Nordosten. Sprengt zuerst die Crew-Quartiere und eliminiert dann den Striker. Schaltet den Perimeteralarm nördlich über dem Fahrzeugpark aus und orientiert Euch nach Osten, um die Striker anzugreifen. Zieht Euch nach dieser Attacke zurück

Mission 3: Vernichtet den Konvoi
Verwendete Einheiten: 1 Madcat-P, 1 Atlas-P, 1 Atlas-W

Greift die Eskorte des Konvois (Mechs) über den Fluß hinweg an und zerstört den Hunchback IIC-W. Anschließend rennt Ihr nach Südosten und vernichtet unterwegs die leichten Savannah-

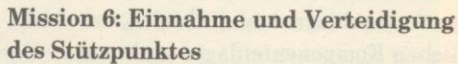


Fahrzeuge. Nach kurzer Zeit werdet Ihr erneut auf Widerstand in Form von 2 Bulldogs, 1 Saracen- und zwei Harasser-Panzer stoßen, die durch Striker-Raketenwerfer unterstützt werden. Im Osten wird der Sensorenturm dem Erdboden gleichgemacht und daraufhin der Straße nach Süden gefolgt. In der Nähe der Stadt eliminiert Ihr den Minenleger, geht rechts an der Stadt vorbei und zerstört nur den angreifenden Gegner (1 LSR-Lafette). Hinter der Stadt sprengt Ihr die Gastanks, wodurch der Luft-Raum-Aufklärer ausgeschaltet wird. Im Südosten vernichtet Ihr den Striker-Raketenwerfer, folgt dem Flußverlauf nach Süden und beseitigt an der Brücke den Rommel-Panzer und die zwei KSR-Lafetten. Die Brücke wird überquert und der Bulldog-Panzer sowie die beiden Striker-Raketenwerfer zerstört Eine zweite Brücke laßt Ihr hinter Euch und folgt zuerst der Straße und dann dem Feldweg. Jetzt müßt Ihr den Konvoi eliminieren (1 Luft-Raum-Aufklärer, 2 Striker-Raketenwerfer, 5 Bergungslaster, 1 Rommel-Panzer, 1 Bergungstransporter, 1 Nachschubstransporter, 1 Tanklaster, 1 Hunchback IIC-W, 2 Cougar-S) und Ihr habt auch diesen Einsatz geschafft. (Verdiente RP: 35.000)

Mission 4: Zerstört die feindlichen Anlagen
Verwendete Einheiten: 1 Madcat-P, 2 Atlas-P, 1 Atlas-W
Folgt der Straße und deaktiviert den Perimeteralarm. Am Eingang zur Stadt schaltet Ihr rechts den Perimeteralarm aus, wartet auf die Ankunft der KSR-Lafette und zerstört sie. Dringt nun in den rechten Teil der Stadt ein und vernichtet den Striker-Raketenwerfer und den Perimeteralarm. Danach müssen die Elementals daran glauben. Marschiert weiter rechts durch die Metropole und macht unterwegs die beiden Perimeteralarme funktionsuntüchtig. Im Anschluß daran nehmt Ihr die restlichen Truppen im vorderen Bereich (1 Uller-S, 1 Cougar-P, 2 Striker, 4 LSK-Lafetten, 1 Rommel) aufs Korn und erobert die beiden Ressourcenlager. Jetzt zerstört Ihr den Perimeteralarm am Eingang der Basis, hebt die Laser- und Kanonentürme aus und sprengt das Tor. Gegnerische Einheiten (1 Bulldog, 1 Harasser, 1 Hunchback IIC-P, 1 Uller-S, 2 Rommel,1 Striker, 6 KSR-Lafetten) und Parameteralarme werden daraufhin eliminiert, die beiden Komponentenlager erobert und die Hyper-Impulsgeneratoren beseitigt. (Verdiente RP: 30.000)



Mission 5: Zerstört den feindlichen Zug
Verwendete Einheiten: 2 Atlas-P
Lauft in Richtung Südosten zur Brücke und plättet die fünf schweren Rommel-Panzer. Nun geht Ihr entlang der Bahnstrecke kurz nach Norden und wartet auf den Zug. Habt Ihr die Lok zerstört, müßt Ihr ein Stück zurückweichen und anschließend die angreifende Eskorte (3 Hunchback-S) ausschalten. Marschiert jetzt erneut in Richtung Zug und vernichtet die drei Uller-P. Danach wird der Zug zerlegt (Verdiente RP: 53.000).



Mission 6: Einnahme und Verteidigung des Stützpunktes
Verwendete Einheiten: 2 Atlas-P, 2 Atlas-W
Marschiert in Richtung Nordwesten, bis die Ausläufer der Basis sichtbar werden. Den Stützpunkt im Norden umgeht Ihr in sicherer Entfernung zu den Geschütztürmen.



Den angreifenden Uller-W und die zwei Rommel-Panzer verarbeitet Ihr zu Schrott, betretet dann die Basis und vernichtet die Truppen (1 Rommel-Panzer, 4 Harassar-Panzer). Ignoriert Verteidigungstürme und übernehmt statt dessen die beiden Turmkontrollen. Danach werden die Sensorenkontrolle sowie die drei Komponentenlager erobert und im folgenden das gegnerische HQ eingenommen. Die erste Angriffswelle (2 Commando-S, 3 Striker-Raketenwerfer, 4 J.Edgar) aus dem Westen wird zurückgeschlagen. Nun wartet Ihr auf die Ankuft der beiden Hunchback-P aus dem Nordwesten, die dann auch prompt erledigt werden. Aus dem Norden statten Euch abschließend zwei Hollander II-S und drei Centurion-W einen Besuch ab, die Ihr natürlich vernichten müßt. (Verdiente RP: 32.000)

Der Leitfaden für Feldzug III und IV folgt in der nächsten POWER PLAY.

RENT A

Ein echtes Abenteuer

Wieso kann ein Spiel nicht durchgängig so toll aussehen wie sein Intro? NEO beweist, daß dies sehr wohl möglich ist.



Hier riechts verdächtig nach Drachengrütze, ergo: die Arbeit ruft



Mit diesem Herrn gibts Streit



Was macht ein solches Mädel nur an einem Ort wie diesem?

NEO, vielen Spielern von Titeln wie „Burntime", „Whale's Voyage" oder „Der Clou" bekannt, hat sich viel vorgenommen: Nämlich ein Spiel zu schaffen, das durchweg so gut aussieht, wie seine 3D-gerenderte Intro-Sequenz. Als erster Hinweis, daß sie dazu auf dem besten Weg sind, mag der „animago 3D Award", sozusagen der Oscar der Computeranimation im deutschsprachigen Raum, dienen. Mit Rent a Hero konnten die Österreicher den ersten Platz in der Kategorie „Spiele" belegen.

Rent a Hero erzählt die Geschichte von Rodrigo, einem Aushilfshelden, der auf der Fantasy-Insel Toldar lebt und sich seinen Unterhalt mit dem Retten von Prinzessinen verdient. Daß diese edle Tätigkeit in einer Welt, in der Magie zum Alltag gehört, Rodrigo eher zum Hilfsarbeiter abstempelt, wurmt ihn ziemlich, wesgegen er keinen größeren Wunsch hat, als sich endlich als wirklicher Held beweisen zu können. Es dauert auch nicht lange, bis er sich in über 100 Szenen auf 37 verschiedenen Sets in die langersehnten Kämpfe um Ruhm und Ehre stürzen kann.

Bei der Umsetzung dieser Story hat sich das Wiener Softwarehaus NEO dafür entschieden, eine Mischung aus 2D und 3D – sozusagen also 2,5D – zu verwenden. Damit dem Spieler jederzeit eine schnelle Interaktion bei höchster Grafikqualität geboten werden kann, wurden Hintergründe, Objekte und Animationen getrennt voneinander vorberechnet, um dann in Echtzeit miteinander auf dem Bildschirm verschmolzen zu werden (siehe auch Kasten rechts). Auf diese Weise entsteht ein Spielgefühl, das andere Titel, wie zum Beispiel das kürzlich erschienene „Heart of Darkness", nur nur unzureichend vermitteln konn-



Auf diese Weise werden mehr oder weniger sämtliche Szenen in Rent a Hero ablaufen. Ihr steuert Rodrigo aus der Tür – eine vorgerenderte Animationsszene wird direkt von der CD-ROM abgespielt. Nun dirigiert Ihr Rodrigo entweder in die Stadt hinunter oder, wie in diesem Fall, auf sein Hoverbike. Kaum ist der rasende Roller gestartet, lenkt Ihr Euren Weg entweder in ein neues Abenteuer... oder die nächste Hauswand.

Rent a Hero
Genre
3D Adventure
Hersteller
NEO/Softgold
Erscheinen geplant
September 1998



HERO in 3 Dimensionen

ten. Die Grafiken wurden auf Silicon Graphics Workstations entwickelt, wodurch die Spiele-Engine sie sogar in Echtzeit mit Transparenzinformationen in die jeweilige Szene einsetzen kann. Zudem sorgt ein ständiges Anti-Aliasing dafür, daß sämtliche Figuren und Objekte ohne pixelige Ecken und Kanten sanft in die Bildkomposition eingepaßt werden.

Die Vorteile dieser „2,5D"-Technik liegen nicht nur in dem optischen Reiz, den sie bietet, sondern auch in einer Menge Informationen, die dem Spieler nicht mehr über Sprachausgabe



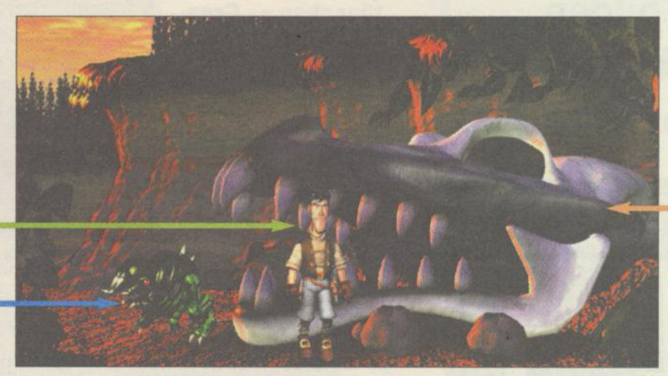
Eine heldenhafte Schlacht in Kitschpostkarten-Optik entbrennt

oder eingeblendete Texte vorgebetet werden müssen. Verhält sich zum Beispiel ein Charakter, dem wir gerade versuchen, Informationen zu entlocken, zögerlich, kann das wesentlich realistischer durch seine Körpersprache ausgedrückt werden, als es bisher in PC-Spielen der Fall war. Um dieses Prinzip durchgängig zu ermöglichen, wurde auf die Animation sämtlicher Gesichter besonderes Augenmerk gelegt. So fertigten die Grafiker von allen wichtigen Mimiken ein 3D-Modell, das im Spielverlauf gemorpht wird, um ein fließendes, fast realistisches Mienenspiel zu gewährleisten. Damit der Text den Figuren auch noch synchron über die Lippen geht, wurden die Mundbewegungen der menschlichen Sprecher

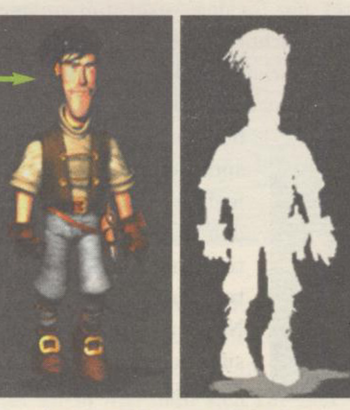


Durch diesen hohlen Spiegel wird er kommen

mit Leuchtpunkten und einer Kamera festgehalten. Schon der erste Eindruck läßt ein lohnendes Ergebnis all dieser Bemühungen erwarten. Voraussichtlich im September dieses Jahres werden wir mehr wissen. *ts*



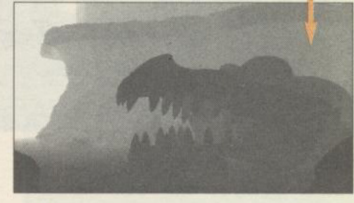
Jede Szene aus Rent a Hero bedarf einigen Aufwandes, bis sie wie hier vollständig im Spiel zu sehen ist



Der fertig animierte Rodrigo wird komplett mit seiner Umrißmaske in den Hintergrund kopiert



Der nackte Hintergrund, der die Szene vorgibt...



... besitzt anhand einer Graustufenmaske eigene Tiefeninformationen für Licht- und Spezialeffekte



Das kleine Monster kann so wie es ist in die Szene gesetzt werden

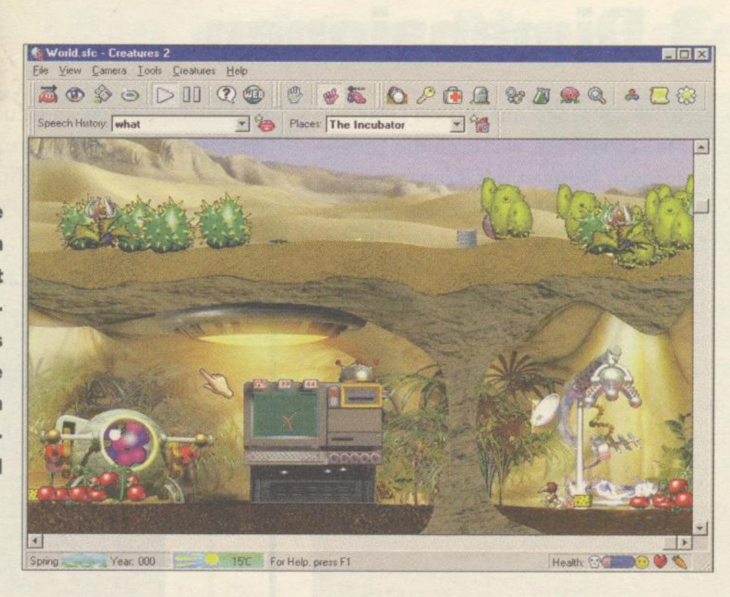


Rodrigo erhält zusätzlich in Echtzeit ein sogenanntes Anti-Aliasing, das seinen pixeligen Körper (rechts) weich zeichnet (links)

CREATURES 2

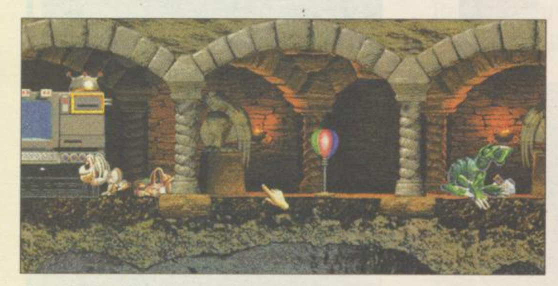
Unter einer Decke stecken, Zellen bilden, fruchtbar sein...

Eine kunterbunte Welt, doch man soll sich nicht täuschen – „Creatures 2" ist alles andere als ein Kinderspiel





Ein Norn beim Röntgen



Auch im Keller spielt sich wieder einiges ab – rechts in der Ecke einer der gefährlichen Grendels...

Als Ende 1996 ein Spiel namens „Creatures" auf den Markt kam, waren die Experten verstört – denn so etwas hatte es vorher noch nicht gegeben! Jedes Exemplar des Programms wurde mit einem einzigartigen genetischen Code ausgestattet, der für das Ausbrüten einiger weniger „Norns" reichte – die dann in einer bunten, aber auch gefährlichen Bildschirm-Welt vom Spieler aufgezogen werden mußten. Die Norns konnten bis zu einem gewissen Grad sogar sprechen und sich natürlich vermehren. Damit war alles vorhanden, was eine zwar nicht gigantisch große, aber dafür begeisterte Fangemeinde benötigte, um Norns zu züchten und über Websites auszutauschen.

Nach der Tamagotchi-Welle sollen die Knuddel-Kreaturen nun neu aufgelegt werden. Bei dieser Gelegenheit bekommen sie eine Welt verpaßt, die doppelt so groß sein wird wie die bisherige. Zweitens soll das Spiel wesentlich realistischer und komplexer ausfallen. Beispielsweise liegt der Umgebung jetzt ein ausgefeiltes Öko-System zugrunde. Die Pflanzen wachsen wie im richtigen Leben und vermehren sich über Samen, die auch ganz woanders Wurzeln schlagen können, falls sie etwa von einem Norn dorthin transportiert werden – und das könnte durchaus geschehen, denn Norns sind über alle Maßen neugierig und untersuchen mit wachsender Begeisterung alles, was so in der Gegend herumliegt. Es gibt Raupen, die sich vom Gemüse ernähren und schließlich Schmetterlinge hervorbringen, die dann wieder für die Bestäubung der Blüten sorgen.

Auch die Creatures selber sind nicht mehr die alten. Zwar lassen sie sich in bewährter Weise durch den Mauszeiger beeinflussen, warten aber neben 120 neuen Gesichtsausdrücken mit einem komplett renovierten Innenleben auf. Herz, Lunge, Leber – alles was man so braucht, ist da und kann bedingt durch Mutation und Evolution irgendwann auch mehrfach vorhanden sein. Der Genpool der neuen Norn-Generation umfaßt 520 Stück (gegenüber 321 Genen bisher), und 50 neue Chemikalien machen den Wuseln das Leben schwerer oder einfacher. Wem das konventionelle Züchten zu lange dauert, der darf in einer speziellen Verschmelzungsmaschine zwei Norns miteinander mixen, um so Wesen mit neuen Eigenschaften zu bekommen. Ja, man kann auf diese Weise sogar Norns mit den gefürchteten Grendels kreuzen, die natürlich ebenfalls wieder irgendwo in der Creatures-Welt lauern. Keine Frage – in der Schublade mit dem künstlichen Leben gibt es nichts, was den Creatures auch nur annähernd das Wasser reichen könnte... *jn*

Creatures 2
Genre
Simulation
Hersteller
Mindscape/Cyberlife
Erscheinen geplant
Herbst '98



Gary langweilt sich – durch Unterhaltung kann man versuchen, die Gründe herauszufinden

METRO-POLICE

In finstren Kellern treibt sich viel Ungeziefer herum, und das gilt auch im New York der Zukunft. Begeben wir uns also in die Unterwelt...



Einige Licht- und Schatteneffekte fehlen in diesem Screenshot noch

Virtual X-citement aus Mühlheim, die uns erst vor zwei Monaten das drollige „Tiny Trails“ boten, möchten nun mit „Metro-Police“ beweisen, daß sie auch ein 3D-Actionadventure auf internationalem Niveau abliefern können.
Das New York der Zukunft ist optisch stark an Fritz Langs Filmklassiker „Metropolis“ (daher auch das Wortspiel mit dem Titel). Diese Stadt ist zu einem Moloch geworden, der seine Bewohner nur noch aufnehmen kann, indem mittlerweile fünf Ebenen tief in den Untergrund gebaut wurde; ohne daß ein Stockwerk Zugang zum nächsten hat. Jetzt, wo ganz plötzlich eine riesige Verbrechenswelle über sämtliche Etagen auszubreiten scheint, werden einzelne Cops zu städtischen Vigilanten ernannt, um wieder Ordnung und Ruhe zu schaffen.
Ein wichtiges Element bei der Gangsterjagd sind Informanten, die jedoch bezahlt werden wollen. So bleibt manchmal nur die Chance, sich durch einen „Nebenjob“, der nur selten legal ist, die eigenen Finanzen aufzupolieren. In einer düsteren Unterwelt werden solche Ausrutscher von den Vorgesetzten schon mal toleriert, doch leicht besteht die Möglichkeit, den Bogen derart zu überspannen, daß man plötzlich selbst als Verbrecher gejagt wird. Der Spieler hat es jederzeit selbst in der Hand, einen finanziell lukrativen Job anzunehmen, oder eben stur – aber meist umso frustrierender – ganz nach dem Gesetzbuch zu handeln. Das Spiel wird hier für jeden Geschmack so einige Überraschungen bereithalten, egal, ob man nun als guter oder böser Cop das Gesetz vertritt.

Für Metro-Police, das voraussichztlich auf der CeBit Home vorgestellt wird, wurde über zwei Jahre lang die 3D-Engine Wotan entwickelt. Diese bietet alles, was man sich zur Zeit von guten 3D-Spielen wünscht: Riesige Welten, dynamische, mehrfarbige Lichteffekte, interaktive Charaktere, rasante Fahrten mit Oldtimern, Motorrädern, Zeppelinen und weich fließende Bewegungen. Viele Objekte jedoch wurden vorher mit gängigen Tools wie z.B. 3D entworfen. Eine spezielle Struktur der Objektdaten im Speicher ermöglicht eine schnelle Interpolation, die ein fließendes Morphing bewegter Objekte zuläßt, um Animationsphasen zu überblenden. Für die Darstellung von Rauch oder Explosionen wird ein leistungsstarkes Partikelsystem mit Echtzeit-Rendering eingesetzt, das überzeugende grafische Ergebnisse liefern soll. Für weiteren Augenschmaus sorgen Chrom, beleuchtetes Glas oder halbdurchsichtige Spiegel, deren visuelle Eigenschaften ebenfalls beeindruckend in Echtzeit berechnet werden. *ts*



Dieser netten Arbeiterin bieten wir gerne unsere Unterstützung an

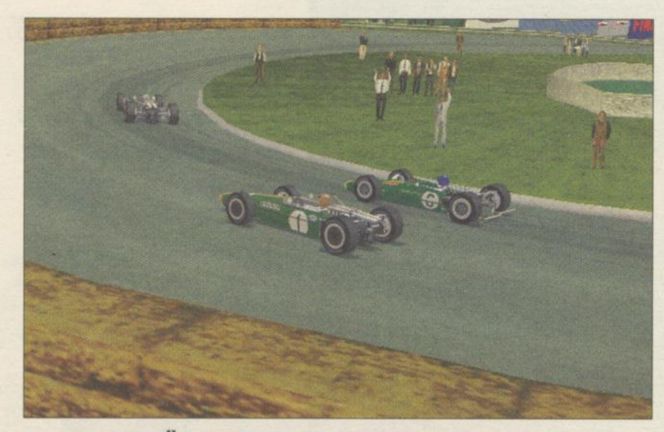


Wie ein Hase auf der Landstraße bei Nacht; nix wie weg hier!

Metro-Police
Genre
3D-Actionadventure
Hersteller
Virtual X-citement
Erscheinung geplant
September 98

GRAND PRIX LEGENDS

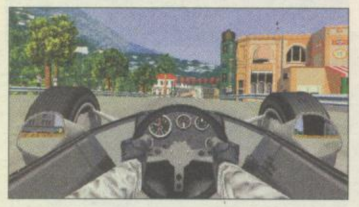
Wird Papyrus' Oldie-Racer die neue Referenz in Sachen Rennsimulation?



Reifen- und Ölspuren dienen als Ideallinie



Zwei Seitenspiegel erlauben den Blick nach hinten



Anwohner- und Umweltschutz? Nicht Anno 1967.



Hier fehlt doch was...

Die Zeiten, als Formel-1-Piloten noch aus purer Leidenschaft und Idealismus Kopf und Kragen auf der Piste riskierten sind längst vorbei. In der Königsklasse des Motorsports befindet sich der Kommerz mittlerweile an der Pole Position, die Millionensummen aus Fernsehrechten, Merchandising und Lizenzen machen Fahrer und Verbände zu den Großverdienern im Berufssport. Leider trifft man auch im Spielebusiness immer seltener auf Entwickler, die zuerst aus Liebe zur Sache Geld und Kraft in ein neues Produkt investieren. Die Rennspielveteranen von Papyrus gehören zu diesen dünngesäten Enthusiasten. Seit dem 94er Hit Nascar Racing basteln die Bostoner Autofreaks nun schon an der perfekten Rennsimulation, einige Millionen Dollar wurden dabei bereits in das ehrgeizige Projekt investiert.
Grand Prix Legends versetzt Euch über 30 Jahre in der Automobilgeschichte zurück in die Zeit zigarrenförmiger Oldtimer, deren Maximalgeschwindigkeit und Beschleunigung in keinem Verhältnis zur Bodenhaftung stand. Nur wenige der damaligen Teams wie Ferrari oder Lotus haben auch heute noch einen klangvollen Namen, Rennställe wie die Anglo-American Racers oder die British Racing Motors hat längst das Schicksal verbleiten Benzins ereilt. Obwohl das Feld fast ausschließlich aus anglophonen Fahrern besteht, dürft Ihr im Grand-Prix-Jahr 1967 elf Kurse in aller Welt umrunden. Berge von alten Filmrollen und Kartenmaterial haben die Papyrus-Designer gesichtet, um die Strecken in Kyalami, Spa oder Zandsvoort naturgetreu nachzubilden. Gerade die Austragungsstätten, die auch heute noch im Gebrauch sind, lassen Nostalgiker schwärmen und Nachwuchs staunen. Ewig zieht sich die gewöhnliche Landstraße des Nürburgrings an Wäldern, Wiesen und Bauernhäusern entlang, die Stadtstrecke von Monaco ist noch von Laternen gesäumt und gefährliche Stellen sind nur durch ein paar Strohballen abgesichert. Dabei könnt Ihr, dank ausgezeichneter Simulation der Fahrphysik, hinter Eurem Lenkrad oder Joystick erleben, wie gefährlich Motorsport anno seinerzeit wirklich war. Kein Spoiler erlaubt dem Wind, das Gefährt auf den Asphalt zu drücken, jede Kurve stellt höchste Anforderungen an Können und Gefühl, selbst unbedachtes Gasgeben auf freier Strecke kann zum Ausbrechen des Wagens führen. Zum Einstieg dürft Ihr natürlich Lenk- und Bremshilfen einschalten, die Wahl des kleinsten Schwierigkeitsgrades verändert allerdings nichts am eigentlichen Fahrverhalten. Hauptsächlich die Schadensanfälligkeit und die KI der Gegner wird im Anfängermodus gedrosselt. Nötige Rechenpower vorausgesetzt, könnt Ihr gegen bis zu 20 Konkurrenten antreten, eine ausgefeilte Multiplayerunterstützung erlaubt dabei gleichzeitige Verwendung von Netzwerk, Internet und computergesteuerten Fahrern.
Die Vorversion läßt bereits erahnen, daß sich die lange Entwicklungszeit besonders für die Freunde akkurater Simulationen gelohnt hat und uns womöglich ein neues Referenzprodukt ins Haus steht. Glücklicherweise werden durch die Wiederverwendung der Fahrphysik-Engine weitere Thronanwärter aus den Papyrus-Studios nicht lange auf sich warten lassen... *sf*

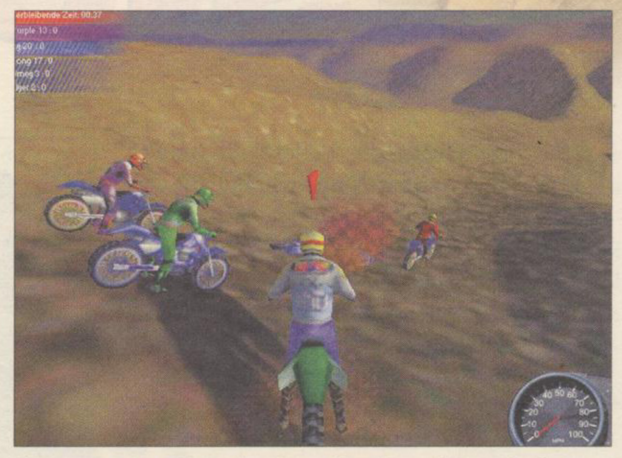
Grand Prix Legends
Hersteller
Papyrus/Sierra
Genre
Rennsimulation
Erscheinen geplant
September 98



MOTOCROSS MADNESS

Microsoft baut seine Rennspielreihe weiter aus, diesmal mit dem Wahnsinn auf zwei Rädern

Wer denkt, professionelle Motorsportler hätten irgendwie ein Rad ab, der liegt sicherlich nicht ganz verkehrt. Hunderte PS zu bändigen oder in jeder Kurve Bekanntschaft mit dem Asphalt zu machen, ist wirklich nicht jedermanns Sache. So richtig spektakulär allerdings werden Formel-1- oder Motorradrennen nie, abgesehen von Karambolagen oder Stürzen, an denen wir moralischen Zeitgenossen uns aber nur ergötzen dürfen, wenn der Fahrer unverletzt bleibt. Mehr Action bieten da schon Motocross-Rennen, bei denen die Jungs auf ihren Geländemaschinen die Natur durchpflügen, meterhoch und -weit springen und nicht selten den Schlamm küssen. Microsoft läßt Euch mit Motocross Madness nun selbst den Bock satteln und schickt Euch auf Tour durch karge Landschaften und bekannte Sportstätten Nordamerikas.



Oft endet der Start in einer Staubwolke und einem großen Haufen Schrott

Wie schon bei Monster Truck Madness steht der Spaß am Fahren eindeutig im Vordergrund, weshalb Ihr Euch auch die Finger nicht in überbordenden Einstellungsmenüs schmutzig machen müßt. An der gewählten Maschine lassen sich gerade mal Dämpfung und Federhärte von Gabel und Federbein einstellen, zusätzlich könnt Ihr noch den Grip der Reifen festlegen. Umso umfangreicher ist dafür die Wahl der Spielmodi und der Kurse, auf denen Ihr gegen bis zu zehn Kontrahenten antretet. Beim MX-Rennen stehen gleich 14 Offroadstrecken zur Verfügung, ausgestattet mit extremen Steigungen, anspruchsvollen Buckelpisten und einer Unmenge Möglichkeiten zu springen und blaue Flecken zu sammeln. Geradezu geruhsam sind dagegen die Baja-Rennen, bei denen Ihr quer durch ein riesiges, hügeliges Gelände braust, um so schnell wie möglich Checkpoints zu passieren. Bei Supercrosswettbewerben, bekannt aus deutschen Sportkanälen, dreht Ihr auf gut 20 Kursen Eure Runden innerhalb großer Stadien. Die vierte Möglichkeit Euer Können zu beweisen, habt Ihr im Freestyle-Modus. In sechs verschiedenen Landschaften dürft Ihr innerhalb eines Zeitlimits all das machen, was gewöhnlich nur BMX-Fahrern vorbehalten bleibt. Witzige Tricks und Stunts lassen sich bei den Sprüngen ausprobieren und wenn Ihr Glück habt oder fähig genug seid, kommt Ihr vielleicht auch nicht vor Eurer Maschine auf dem Boden auf.

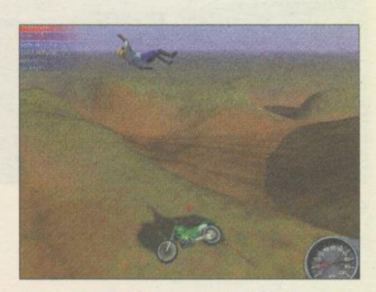


Richtig böse Strecken lassen sich mit dem Editor selbst basteln

Alle Spielmodi lassen sich frei von Konkurrenzdruck, als Einzelrennen oder als Wettbewerb austragen. Neben viel Übung solltet Ihr auf jeden Fall über ein gutes Gamepad verfügen, um auch mal an der Spitze mitzumischen. Die hübsche Grafik kann erheblich besser überzeugen als bei den Monster Trucks, Polygonpiloten, wabernde Staubwolken und die vielen unterschiedlichen Geländetexturen bedürfen allerdings der Unterstützung einer 3D-Karte. Neben überzeugender Steuerung und guter Spielbarkeit fügt Microsoft als Motivationsschub noch einen Pisteneditor bei, mit dem Ihr Eure ganz persönlichen Knochenbrecherkurse aufstellen dürft. *sf*



Nur fliegen ist schöner...



...aber so hatte ich das jetzt nicht gemeint!

Motocross Madness
Genre
Rennspiel
Hersteller
Microsoft
Erscheinen geplant
September 98

Da fliegt dir doch HERBST PS-OFFE

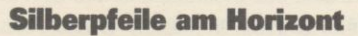
Müll oder Meilensteine? Ein Blick auf die aktuellen Rennspiel-Prototypen



Johnny Herberts GP: Solide Rennkost aus Holland

Was unterscheidet die Spielepalette von PC und Playstation? Nun, während auf der Konsole hauptsächlich Jump'n Run-, Action- und Rennspieltitel zu Hause sind, bietet der PC dank Maussteuerung und günstigem Massenspeicher die idealen Voraussetzungen für üppige Rollenspiele, komplexe Simulationen und nervenaufreibende (Echtzeit-)Strategie. Doch mit der Durchsetzung der 3D-beschleunigten Grafikkarten kommen auch wir endlich in den Genuß realitätsnaher und zugleich flotter Simulationen aus allen Lagern des Rennsports. Damit Ihr wißt, was da auf Euch zukommt, haben wir schon mal in den kommenden Produkten Probe gesessen.

Silberpfeile am Horizont



Gleich drei Formel-1-Produkte wollen den französischen Referenztitel **F1 Racing Simulation** vom Thron stoßen oder sich zumindest im Verfolgerfeld plazieren. Die größten Chancen hat dabei naturgemäß der offizielle Nachfolger aus dem Hause Ubi-Soft, der wohl mit einer lapidaren 2 hinter dem Namen ab Mitte September in die Läden kommen wird. Viel zu sehen gab's bisher noch nicht, dafür sparen die Programmierer nicht mit Infos, was alles an dem Sequel noch besser sein soll: Zwei zusätzliche Spielmodi (Karriere, Szenario), realistischere Fahrphysik und Tuningmöglichkeiten, ein Netzwerkmodus, in dem die Mitspieler sich in Echtzeit qualifizieren, ein einfacher Karteneditor, verbesserte, an die Saison 1997 angepaßte KI, spezielle Lichteffekte für Voodoo2-Karten und selbst ein kleiner Retro-Modus, der Euch einen Kurs und vier Wagen der 50er Jahre bietet.



Geht's noch besser? Das Sequel zu F1-Racing

Gänzlich in die Vergangenheit führt Euch **Grand Prix Legends** von Papyrus, über das Ihr in dieser Ausgabe ein Preview findet.

Seinem Erscheinungstermin am nächsten steht indes **Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998**, das Ende August zwar ohne FIA-Lizenz, dafür mit reichlich Unterstützung des Wahlmonegassen an den Start gehen wird. Wie im simulierten Renngeschäft üblich, dürft Ihr frei trainieren, ein Wochenende oder eine ganze Saison auf insgesamt 15 verschiedenen Meisterschaftsstrecken verbringen. Design, Aufbau und selbst der Inhalt der Menüs erinnert stark an Castrol Honda Superbikes, was leider auch bedeutet, daß Euch nur ein einziger Wagen zur Verfügung steht. Auch das Fahrverhalten und die Optionsvielfalt kann nicht ganz mit den Genreperlen mithalten. Die Grafik ist, zumindest unter 3Dfx, gut gelungen, Formel-1-Fans werden allerdings gegenüber den realen Kursen ein paar Ungenauigkeiten im Streckenaufbau feststellen. Für Anfänger und Spieler, die zwischendurch eine gemütliche Runde mit ihrem Boliden drehen wollen, könnte das holländische Produkt eine gelungene Alternative zu den aktuellen und zukünftigen Hardcore-Simulationen bieten.



Newman Haas: Indycars von Psygnosis...



...mit altbekanntem Rückspiegel



das Blech weg!

LICHE NSIVE

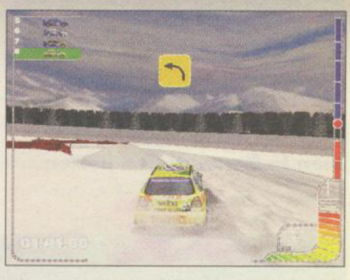
Ein weiterer berühmter Name im Motorsportgeschäft soll auf den kommenden Renntitel von Psygnosis aufmerksam machen. Noch bevor Ihr aber mit einer weiteren Formel-1-Version der Liverpooler beglückt werdet, dürft Ihr in **Newman Haas Racing** an Bord eines Indy Cars Platz nehmen. 16 originale Fahrer und elf Strecken der 97er Indy-Saison werdet Ihr ebenso vorfinden, wie vier Fantasie-Strecken, die erst im Lauf des Spiels freigeschaltet werden. Zwei Spielmodi und eine abgestufte Gegner-KI sollen Actionfreunde wie Autobastler gleichermaßen an den hochgezüchteten und 3Dfx-bestückten Rechner fesseln, neben Netzwerkunterstützung für bis zu acht Spieler wird auch eine Splitscreenoption zu einer kleine Runde unter Freunden einladen. Konsolenbesitzer wurden bereits im März mit Newman Haas beglückt, auf dem PC dauern die abschließenden Arbeiten noch bis Oktober.

Tour de Force

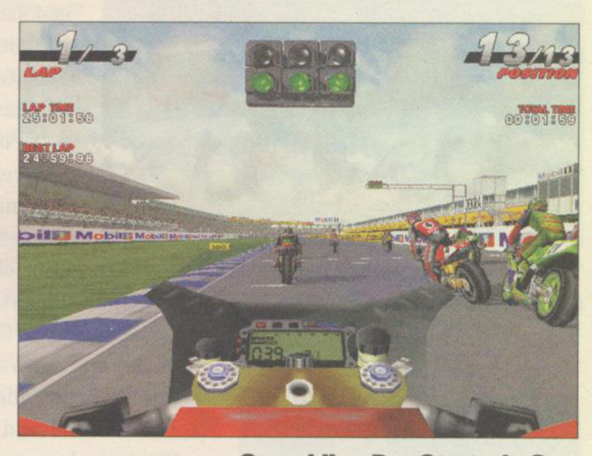
Kaum ging letzten Monat Castrol Honda Superbike von Interactive Entertainment an den Start, kündigt nun auch Virgin mit **Superbike World Championship** eine weitere Zweiradsimulation im Dunstkreis der schweren Öfen an. Diesmal steht aber nicht die aufgebohrte Luxushonda im Mittelpunkt, ganze 12 Teams mit insgesamt 18 Fahrern sind im Spiel zu finden und auszutesten. Alle wichtige Namen im Geschäft sind also vertreten, von den japanischen Marken Kawasaki, Yamaha und Suzuki bis hin zu den italienischen Maschinen der Firma Ducati. Eine enge Zusammenarbeit mit Fahrern und Herstellern und Berge von Daten der 12 internationalen Strecken sollen für eine besonders realistische Simulation sorgen. Um aber auch die Freunde locker-leichter Arcadeaction auf den Sattel zu hieven, wird Superbike WC einen eigenen Simpel-Modus bieten, bei dem sowohl die Kameraperspektive als auch die Fahrphysik Spielhallenflair auf den heimischen Monitor zaubern sollen. Virgin verspricht uns – durch konsequente Ausnutzung moderner 3D-Grafikkarten – ein Teilnehmerfeld von bis zu 30 Bikern, wobei jeder der Fahrer unabhängig von seiner Maschine animiert wird. Auf Motion-Capturing der Fahrer wurde zwar verzichtet, dafür sollen Echtzeit-Light-Sourcing, dynamische Schatteneffekte, transparenter Rauch und Staub ebenso zur Atmosphäre besteuern wie realistische Motoren- und Unfallgeräusche, Gespräche der Boxencrews oder Jubel der Zuschauer. Natürlich dürfen bei einer echten Simulation auch Telemetriebildschirme, komplexes Tuning und optionales Zuschalten vielerlei Fahrhilfen nicht fehlen. Wer neben einem (Null-)Modem oder Netzwerk auch noch über ein paar Freunde verfügt, wird zudem ab Oktober Multiplayerrennen austragen dürfen.



Superbike: Fast wie auf Eurosport



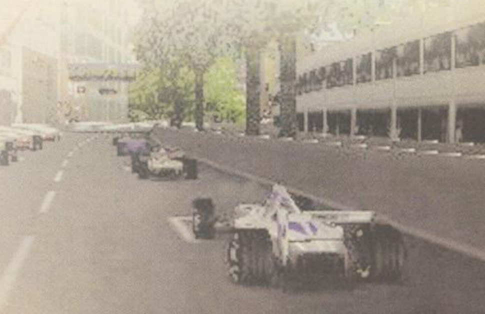
Colin McRae: Rutschgefahr trotz Winterreifen



Superbike: Der Startschuß fällt im Oktober



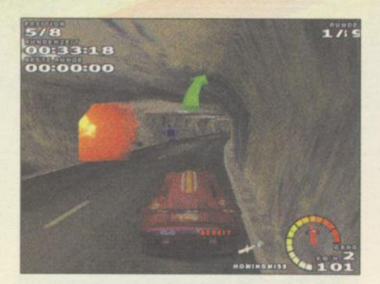
Colin McRae: Training ist aller Rally Anfang





Schlagloch voraus

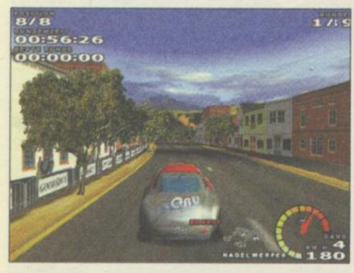
In greifbare Nähe zum PC gelangt langsam der Playstationabräumer **Colin McRae Rally** der britischen Codemasters. Durch eine verbesserte Grafik-Engine, die auf der Tourenwagensimulation TOCA basiert, werden 52 Strecken (48 Wertungsprüfungen und vier Spezialkurse) in acht verschiedenen Ländern in Szene gesetzt. Samt redseligem Beifahrer macht Ihr in englischen Wäldern, korsischen Bergen, schwedischen Eis- und australischen Sandwüsten motorisierte Naturerfahrungen. Dabei dürft Ihr zwischen fünf Kameraeinstellungen wählen, in der Helmperspektive könnt Ihr Euch sogar am hektischen Schalten Eures Protagonisten erfreuen. Integriert ist auch Colins kleine Rallye-Schule, in der Ihr die ersten Erfahrungen sammeln könnt. Wieviel Spaß es wirklich macht, mit 200 km/h über Schotterwege und Schlammpisten zu donnern, werdet Ihr in der kommenden Power- Play-Ausgabe erfahren. Ein weiterer Codemasterstitel, der zu Weihnachten Konsolen- wie PC-Jünger erfreuen soll, ist der Nachfolger zum oben erwähnten Touring Car Championship. **TOCA 2** wird neben überarbeiteter, zeitgemäßer Grafik doppelt so viele Strecken bieten wie der Vorgänger. Zudem versprechen uns die Briten alle neuen Wagen und Regeln der Saison 1998 und eine stärkere Betonung von Strategieelementen wie Boxenstops mit Tuning- und Reparaturmöglichkeit.



NICE 2: Lenkraketen sieht man in Rennspielen selten...



TOCA 2: Im Tourenwagen über britische Kurse



NICE 2: Auch Oldtimer können gefahren werden

Straßen der Gewalt

Neben Ascarons Motorradsimulation **Grand Prix 500cc**, die immer noch auf sich warten läßt, ist **N.I.C.E. 2** der einheimischen Entwicklergruppe Synetic ein weiterer Beweis deutscher Gründlichkeit. Bald ein halbes Jahr jeden Monat aufs Neue angekündigt, soll das actionhaltige Autorennen nun endlich im September erscheinen. Neben Strecken in Ägypten, Australien, Österreich, Arizona, auf Hawaii und Korsika und diversen Formel-1-Kursen konnten wir mittlerweile schon die Waffenpalette sichten und ausprobieren. Eure Aggressionen im Straßenverkehr werdet Ihr mit Maschinen- und Nagelkanone, Lenkraketen, Granaten und Öl-, Minen- oder Nagelwerfern ausleben dürfen. Auch ein Reifenschlitzer à la Ben Hur zählt zum Inventar des gut ausgestatteten Waffenladens, in dem Ihr Euch nach Herzenslust und Kontostand bedienen könnt. Um die bereits satte Anzahl von zwei Dutzend Strecken zusätzlich zu erhöhen, wird N.I.C.E. 2 auch eine Option bieten, mit der die Kurse gespiegelt, rückwärts oder gleichzeitig gespiegelt und rückwärts zu befahren sind. Dem Mangel an Fun-Racern auf dem PC will Ubi-Soft mit dem witzigen **S.C.A.R.S.** (Super Computer Animal Racing Simulation) ein Ende bereiten. In einem gummibunten Szenario dienen Tiere als Vorbild für die neun futuristischen Vehikel, mit denen Ihr über eben so viele Strecken flitzen dürft. Dabei führen Euch die Rennen in verschneite Berglandschaften, zu Vulkanen samt brodelnder Lava, über tropische Inseln und an Burgen oder Windmühlen vorbei. Doch Ihr habt noch mehr zu tun als die Spur zu halten oder die beste Abkürzung zu finden. Neun unterschiedliche Power-Ups liegen auf den Kursen verstreut, um Gegner mit unfairen Methoden auf die hinteren Plätze zu befördern oder sich Zeitvorteile zu verschaffen. Superkraftstoff und Schutzschilde sind ebenso geboten wie Raketen, Starkstrombarrieren oder Magnete, die die Konkurrenten kurze Zeit in der Luft hängen lassen. Ein Splitscreenmodus soll dafür sorgen, daß neben der Fahr- auch die Schadenfreude nicht zu kurz kommt. Ab Mitte September sollte die wilde Jagd in den animalischen Kisten beginnen. *sf*



SCARS: Nachtfahrt auf der Lavainsel



SCARS: Kein Pardon für Gegner

Seit Jahren pflegt Power Play ein ausgeklügeltes Wertungssystem, das Tester- und Redaktionsmeinung streng voneinander trennt.

So werten wir!

Der Wertungskasten

Um so viel Information wie möglich im Überblick zu bieten, endet jeder Spieletest mit dem Wertungskasten, sozusagen als dickes Ende. Er faßt neben der Redaktionswertung (in Prozent) alle wichtigen Daten zum getesteten Titel zusammen. Beispielsweise legen viele Leser Wert auf die Information, ob ein Spiel und seine Anleitung in Deutsch zu haben ist, welchen Computer mit welcher Ausstattung wir empfehlen und unter welcher Hardwareausstattung es Probleme geben könnte. Wir weisen künftig mit einem kleinen Symbol darauf hin, ob das Spiel MMX oder 3Dfx **ausdrücklich** benötigt. Im neuen Wertungskasten haben wir uns auf die wichtigsten Daten konzentriert, Ausnahmen von der Regel wie reine DOS-Spiele oder reiner VGA-Grafikmodus findet Ihr ab sofort unter „Besonderheiten".

Name Logo– so heißt das Spiel

Genre Geschicklichkeit, Action, Adventure, Simulation, Rollenspiel, Sport, Strategie, Wirtschaft

Hersteller Wer hat´s programmiert?

Schwierigkeit Leicht, mittel oder schwer?

Preis Purzelt erfahrungsgemäß immer.

Spieler Wieviele?

Steuerung Tastatur, Maus, Joystick, Gamepad, Gun.

Besonderheiten Extras und Eigenheiten

Spiel/Anleitung Oft testen wir aus Aktualitätsgründen die englische Version.

Multiplayer Ob und wie.

Mindestanforderung Prozessor, Arbeitsspeicher, CD-Laufwerk und Grafikkarte

Empfohlene Hardware Prozessor, Arbeitsspeicher, Cd-Laufwerk, Grafikkarte

Grafik Vielfalt? Hintergründe? Animation?

Sound Sprachausgabe? Musikvielfalt? Sound?

Spielspaß Die wichtigste Wertung überhaupt! Für Solo- und Multimodus

Voraussetzung Dieses Symbol findet Ihr nur dann, wenn ein Spiel 3Dfx (oder MMX) voraussetzt

Voraussetzung Dieses Symbol findet Ihr immer, wenn wir der Meinung sind, daß das Spiel für Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet ist

Name ....**Incubation: ....Time is running out**	Mindestanforderungen P133, 16 MB RAM, 4x CD, 4 MB Grafik SVGA
Genre ....Strategie	
Hersteller ......Blue Byte	Empfohlen P166, 16 MB RAM, 4x CD, 4 MB Grafik, 3Dfx
Schwierigkeit ......mittel	
Preis ....ca. 100 Mark	**Grafik 87%**
Spieler ....1 - 4	**Sound 85%**
Steuerung ....Maus	**Spielspaß**
Besonderheiten .CD-Audio	Solo 88% / Multi 90%
Spiel ....engl./dt.gepl.	3Dfx
Anleitung ....engl./dt gepl.	AB 18
Multiplayer ...Internet/IPX	



So sieht er aus, der Power-Play-"Oscar", in gut unterrichteten Kreisen auch "Spielspaß-Prädikat" genannt. Diese Auszeichnung gibt´s erst ab 85% Spielspaßwertung aufwärts. Hallo Hersteller: JETZT bestellen (Werbung!!!)

VORSICHT! SCHROTT

Das Spiel, das diesen "Orden" abstaubt, erhält nur 15% oder weniger Spielspaß und ist den Karton nicht wert, in dem es im Laden steht



Dieses Logo wird die Ausnahme sein. Taucht nur auf, wenn wir ein Spiel testen, das nur für Kids ist.



Fritz Effenberger

SUPER Die Meinung des Testers. Sie taucht mindestens einmal pro Review auf, bei mehrseitigen Tests können sich zwei Redakteure mit eigenem Meinungskasten zu Wort melden. Während der Lauftext das Spiel mehr oder weniger sachlich beschreibt, lassen wir im Meinungskasten die Sau raus. Hier sind Emotionen genauso erlaubt, wie subjektive Eindrücke des Testers. Seine Meinung beeinflußt zwar die Spielspaßwertung, ist aber niemals allein ausschlaggebend und kann innerhalb gewisser Grenzen von der Redaktionsmeinung abweichen. So wird es immer wieder passieren, daß die Redaktion einem Spiel z. B. nur 70% Spielspaß zugesteht, der Tester es aber "super" findet und das auch vehement in seinem Meinungskasten vertritt. Bei halbseitigen Tests haben wir aus Platzgründen sowohl den Meinungskasten als auch die technischen Voraussetzungen auf das Notwendigste beschränkt.













Stephan Freundorfer sf

Christian Peller cis

Maik Wöhler mw

Ralf Müller rm

tom schmidt ts

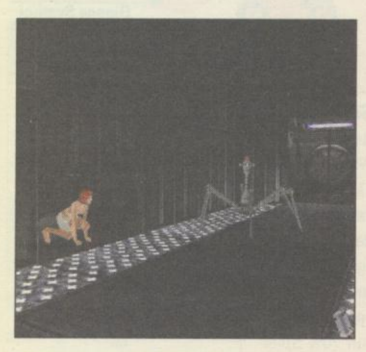
Joe Nettelbeck jn

THE FIFTH
Rettet das

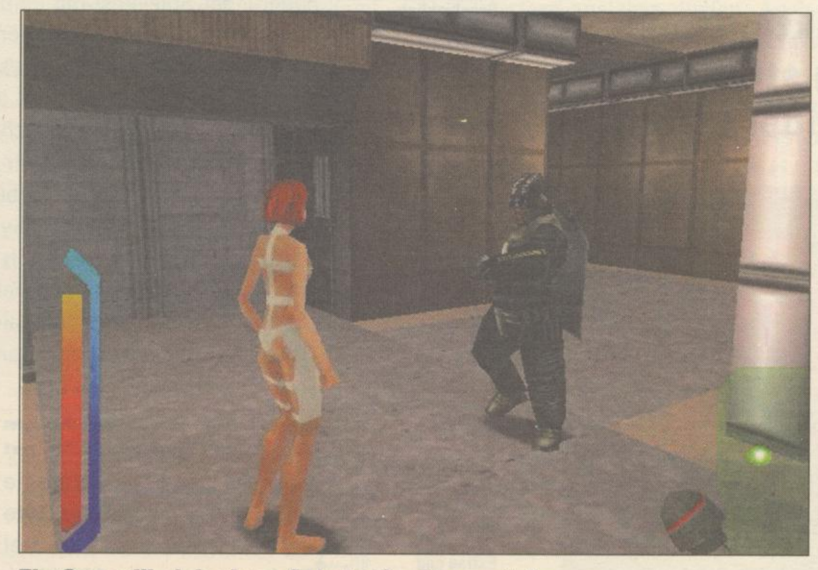
Kalisto kredenzt uns jetzt Luc Bessons phantasievolles Meisterwerk als Action-Spiel



Auch ein schöner Rücken kann entzücken: Leeloo ist einfach ein netter Anblick



Leeloo wird bereits von einem spinnenähnlichen Roboter erwartet



Ein Cop will sich einen Satz heiße Ohren einfangen

Einer ominösen Inschrift in einem ägyptischen Tempel zufolge öffnet sich alle 5000 Jahre eine Passage zwischen den Dimensionen und das absolut Böse verschafft sich Zutritt zu unserer Galaxie. Im Jahre 2259 erfüllt sich diese Prophezeihung: In der Gestalt eines riesigen, energie- und materieverschlingenden Feuerballs rast das Böse auf den blauen Planeten zu. Das drohende Unheil kann laut der Überlieferung nur noch durch vier Steine, die die Elemente Feuer, Wasser, Luft und Erde repräsentieren, und mit Hilfe der Kraft eines geheimnisvollen fünften Elementes abgewehrt werden...

Der Spieler dirigiert nun abwechselnd die aus dem Film bekannten Figuren Leeloo und Korben durch die Locations und erfüllt bestimmte Aufgaben, die durch ein kurzes Briefing vor jeder Mission erläutert werden. Korben darf als hartgesottener Bursche natürlich von diversen Schußwaffen Gebrauch machen oder mit Fußtritten die Feinde traktieren. Außerdem kann er sich ducken, hüpfen und einen Hechtsprung nach vorne ausführen, dabei schießen und sich lässig auf dem Boden abrollen. Leeloo verzichtet dagegen überwiegend auf den Einsatz von martialischen Geräten – es ist ihr lediglich gestattet, die Widersacher mit Granaten zu eliminieren. Ansonsten erwehrt sie sich ihrer Feinde mit gezielten Schlägen und Tritten und beherrscht – durch Drücken einer bestimmten Tastenkombination – sogar den einen oder anderen Special-Move. Auch mit ihren weiteren Aktionsmöglichkeiten steht die attraktive Rothaarige einer Miss Lara Croft in nichts nach. So vermag Leeloo an Decken und Gerüsten entlangzuhangeln und auf allen Vieren durch schmale Öffnungen zu krabbeln. Durch diesen Bewegungsumfang kann die Lady unter anderem Bereiche aufsuchen, zu denen dem ungelenkeren Korben der Zutritt verwehrt bleibt. Davon abhängig, mit welchem Charakter Ihr durch die dreidimensionale Spielewelt turnt, absolviert Ihr also folglich des öfteren ein- und denselben Spielabschnitt auf zwei unterschiedliche Arten.

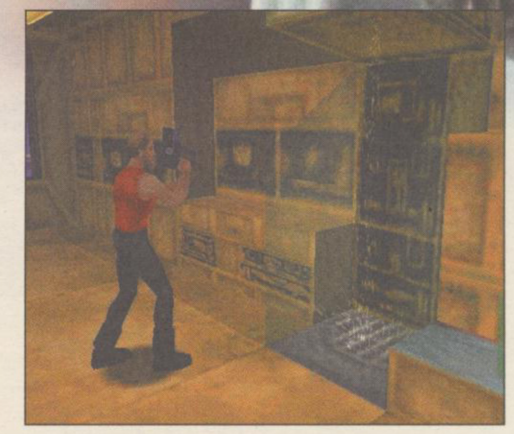


Polizisten lassen sich mit schlagkräftigen Argumenten überzeugen

Prinzipiell orientiert sich das Spielgeschehen an der Handlung der filmischen Vorlage, allerdings wurde der Anfang – laut Kalisto aus logischen Gründen – für die Softwarevariante des Celluloidwerkes umgestrickt. Leeloo stürzt sich nicht mehr von einem Wolkenkratzer und landet zufälligerweise in Korbens Lufttaxi, sondern muß von

ELEMENT Universum!

ihm in der ersten Mission aus einem Laboratorium befreit werden. Die New Yorker Metropole des 23. Jahrhunderts dient dann auch für einen Großteil der Level als Schauplatz. So gilt es unter anderem Abwasserkanäle, eine U-Bahn-Station, Zorgs Domizil, eine Fabrikanlage, das New Yorker Police Department sowie den Astroport abzuklappern. Im fortgeschritteneren Spielverlauf verschlägt es Euch an Bord eines Space-Shuttles, in das gigantische Vergnügungsraumschiff Fholston Paradise und letztendlich in den ägyptischen Tempel, in dem das finale Vereinigungsritual der fünf Elemente stattfinden soll. Während sich die beiden Protagonisten abwechselnd ihren Weg durch die Locations bahnen,



Bei den schweißtreibenden Aktionen kommt eine kalte Dusche gerade recht



Leeloo sieht sich in Cornelius' Appartement um

IM RAUSCH DER BILDER

Der Film „Das fünfte Element"



Bereits als 16-Jähriger erdachte sich Regisseur Luc Besson die Geschichte von „Das fünfte Element" und schrieb sie in Romanform nieder. Erst während der Dreharbeiten zu seinem Unterwasser-Film „Atlantis" verfaßte er ein auf diesem Stoff basierendes Drehbuch. Mit der französischen Filmfirma Gaumont und Warner Bros. fanden sich schließlich zwei Unternehmen, die in die Finanzierung der Thematik einwilligten. Als sich nach einem Jahr Pre-Production-Phase jedoch herausstellte, daß die Realisation des SF-Epos eine beträchtliche Geldsumme verschlingen würde, schied Warner aus dieser Zusammenarbeit aus und das Projekt mußte gestoppt werden. Nach dem überwältigenden Erfolg von Bessons nächstem Film „Léon – der Profi" riskierte es Columbia, dem französichen Regisseur die erforderlichen Mittel bereitzustellen, so daß „Das fünfte Element" doch noch über die große Leinwand flimmern konnte. Die namhaften Comic-Zeichner Jean-Claude Mézieres und Jean Giraud (besser bekannt unter seinem Pseudonym Moebius) entwarfen das Zukunftsszenario samt der Aliens, und Modeschöpfer Jean-Paul Gaultier steuerte die teilweise schrillen Kostüme zu dieser 90-Millionen-Dollar-Produktion bei. Mit Megastar Bruce Willis, dem russischen Fotomodell Milla Jovovich oder Gary Oldman in der obligatorischen Rolle des Bösewichts verfügt das bildgewaltige Celluloidwerk obendrein über hochkarätige Darsteller, beziehungsweise markante Charaktere. Zusammen mit den hervorragenden Special-FX (Rekord: allein über 80 verschiedene Effekte in einer einzigen Filmszene!) und dem erfrischenden Humor europäischer Prägung entpuppt sich Luc Bessons Zukunftsvision als glanzvolles Science-Fiction-Entertainment. Daran können auch die vielen kritischen Stimmen, die zu diesem Streifen laut wurden, nichts ändern. Schließlich wurde seinerzeit auch „Blade Runner" verkannt und erst im Nachhinein als Meisterwerk gewürdigt.





Der Regisseur Luc Besson

Am 18. März 1959 in Paris geboren, bekam der Sohn eines Wasserskilehrers und einer Tauchlehrerin sein Faible für die Meereswelt praktisch schon aufgrund seiner Eltern in die Wiege gelegt. Im Alter von 10 Jahren, nach einer Begegnung mit einem freundlichen Delphin, nahm sein Wunsch Meeresbiologie zu studieren, konkrete Formen an. Ein Tauchunfall machte jedoch seinen Ambitionen einen Strich durch die Rechnung und so wandte er sich dem Medium Film zu. Mit 19 zog es ihn sogar für drei Monate in die Staaten, um in das amerikanische Filmbusiness reinzuschnuppern. 1982 drehte Besson seinen ersten Spielfilm „Le dernier combat", mit dem er prompt einige Preise einheimsen konnte. Es folgte „Subway" mit Christopher Lambert und Isabelle Adjani in den Hauptrollen, der zum Kult für die New-Wave-Generation avancierte. Mit „Im Rausch der Tiefe", „Nikita" und „Léon – der Profi" lieferte Besson des weiteren internationale Kinohits ab und festigte seinen Ruf als Ausnahme-Filmemacher.

Filmographie:

1982 – Le Dernier Combat (Der letzte Kampf)
1985 – Subway (Subway)
1988 – Le Grand Bleu (Im Rausch der Tiefe)
1990 – Nikita (Nikita)
1991 – Atlantis (Atlantis)
1994 – Léon (Léon – der Profi)
1997 – Le Cinquiéme Element (Das fünfte Element)

DIE HAUPTFIGUREN

Nachfolgend ein Überblick über die wichtigsten Charaktere des Spiels. In Klammern sind die Namen der Schauspieler vermerkt, von denen sie im Film verkörpert wurden:

Leeloo (Milla Jovovich)
Die attraktive Dame mit den karottenroten Haaren verkörpert das essentielle fünfte Element, mit dem die Welt vor den Mächten des Bösen beschützt werden kann. Ihr voller Name lautet Leeloo Mina Lekatariba Laminatcha Ekbat D Sebat.

Korben Dallas (Bruce Willis)
Das ehemalige Mitglied der Spezialeinheit der Federal Army verdient sich inzwischen als New Yorker Taxifahrer seinen Lebensunterhalt und wird unfreiwillig in die Geschehnisse verwickelt. Zusammen mit Leeloo hat ihn das Schicksal dazu auserkoren, die Welt zu retten.

Zorg (Gary Oldman)
Ein skrupelloser Geschäftsmann, der sich auf die Herstellung von hochmodernen Waffensystemen spezialisiert hat. Nachdem das allumfassende Böse sämtliches Leben auf dem Planeten ausgelöscht hat, will sich Zorg dann als Herrscher der Überbleibsel aufspielen. Demzufolge setzt er alles daran, um die Vereinigung der fünf Elemente zu verhindern.

Vito Cornelius (Ian Holm)
Der Priester Cornelius ist der Bewahrer der alten Weissagungen und hat sein Leben der Aufgabe gewidmet, den heiligen Tempel zu schützen, in dem die Vereinigung der fünf Elemente vollzogen werden soll.

Mangalores
Eine kriegerische Alien-Spezies, dessen Heimatplanet von der Federal Army zerstört wurde. Die tumben Mangalores dienen Zorg als Handlanger und ausführendes Organ seiner teuflischen Pläne.



Obwohl als Ort der Entspannung konzipiert, hat Leeloo keine Zeit, um sich in Fholston Paradise zu vergnügen

müssen sie allerlei Herausforderungen meistern, um das jeweilige Missionsziel erfüllen zu können. Verschiedenartige Kontrahenten wie Mangalores, Roboter, Polizisten, Zorgs Leibwächter und diverse Aliens werden im Nahkampf verprügelt, beziehungsweise mit Hilfe von High-Tech-Knarren ausgeschaltet. Davon abgesehen hüpft Ihr von einer sich bewegenden Plattform zur nächsten, kriecht durch enge Schächte oder überquert an der Decke entlanghangelnd diverse Abgründe. Insbesondere wenn Ihr mit Leeloo unterwegs seid, wird mit zahlreichen Jump'n'Run-Intermezzi und Geschicklichkeitseinlagen Eure Fingerfertigkeit auf die Probe gestellt. Hindernisse wie herumbaumelnde Stromkabel, von der Decke herabfallende Parasiten, ein durch Ventilatoren entstehender, äußerst tückischer Luftsog, Laserbarrieren sowie einstürzende Wände und Bodenplatten erschweren zusätzlich das Vorankommen. In traditioneller „Tomb Raider"-Manier bedient Ihr überdies Schalter, Hebel und Computeranlagen, um in Regionen zu gelangen, die zuvor von verschlossenen Türen oder Energiefeldern blockiert wurden. Cut-Scenes veranschaulichen dabei, was Eure Aktion bewirkt hat – ein Service, der sich bereits in den Abenteuern von Lara Croft bewährt hat. Obendrein können teilweise Schutzgitter und Wände zerstört und somit die dahinterliegenden Räumlichkeiten und Gänge begehbar gemacht werden. Für die Erfüllung mancher Missionen (z.B. bei der Flucht aus einem Gebäude und bei Cornelius' Befreiung in Fholston Paradise) steht Euch darüber hinaus nur eine begrenzte Zeitspanne zur Verfügung, was mitunter für eine gewisse Hektik sorgen kann und beim Spieler den Adrenalinpegel in die Höhe treibt. Während all dieser Aktivitäten ermöglichen es Euch zwei unterschiedliche Kamerapositionen, den Überblick zu behalten. Ungünstige Blickwinkel können durch Hin- und Herschalten zwischen den beiden Ansichten größtenteils vermieden werden.

Von diesem roten Etwas sollte sich Korben fernhalten

Nach zähen Auseinandersetzungen mit feindlichem Gesindel oder einer unachtsamen Berührung einer Laserschranke, ist ein angeschlagener Held über die verstreut herumliegenden Power-Ups wie Erste-Hilfe-Kästen, die seine Gesundheit wieder auf Vordermann bringen, natürlich besonders dankbar. Daneben läßt sich auf diese Weise auch die Schutzschildenergie sowie der Vorrat an Munition und Granaten wieder aufstocken. Korben kann sich außerdem so mit leistungsfähigeren Schießprügeln ausrüsten, die neben dem herkömmlichen Feuermodus zuweilen auch eine Zweitfunktion (z.B. einen praktischen Granat- oder gar einen Raketenwerfer) besitzen.



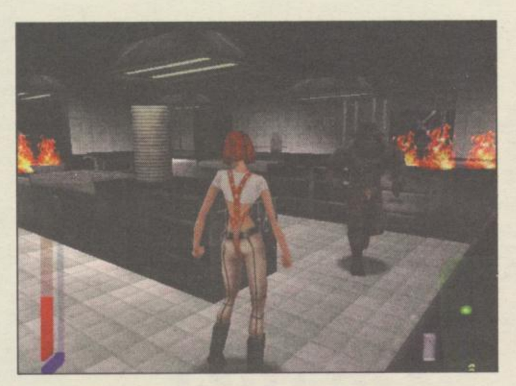
An Gerüsten entlangzuhangeln, bereitet Leeloo keine größeren Probleme


Selbst Lufttaxis müssen manchmal als Plattform herhalten

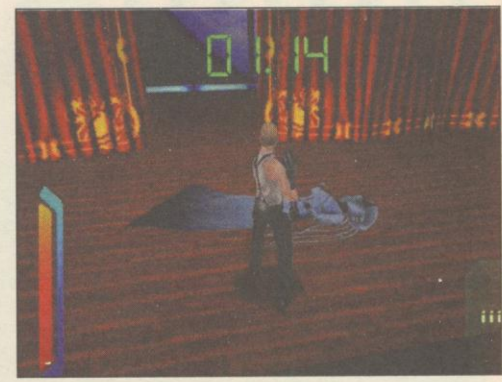

Schießwütige Gesellen treiben sich in Fholsten Paradise massenweise herum


Laserbarrieren müssen entweder übersprungen oder deaktiviert werden

Die umfangreiche Hatz durch die Welt von „The Fifth Element" wird durch insgesamt acht Audiotracks musikalisch äußerst stimmungsvoll unterstützt. Außer den bei Kalisto intern realisierten Stücken steuerte Eric Serra, von dem auch der Filmsoundtrack stammt, exklusiv einen Titel zu diesem Spiel bei. Abgesehen von dem gelungenen Soundgewand und ganz im Gegensatz zu der prächtigen Bilderorgie, mit der der Film den Rezipienten verwöhnt, hätte an der Spielegrafik allerdings noch etwas gefeilt werden können. Die Darstellung der Polygon-Figuren (allen voran Leeloo in ihrem aufreizenden Bandagen-Outfit) und deren Animationen sind noch recht passabel, auch wenn das Repertoire an Bewegungsabläufen nicht besonders umfangreich ist. Die Optik leidet jedoch grundsätzlich an dem „Turok"-Syndrom. Das bedeutet, daß sämtliche Objekte ab einer gewissen Entfernung


Wer hat denn hier mit dem Gashähnen gespielt?

in einem einfarbigen Dunst verschwinden, beziehungsweise allmählich aus dem Nichts auftauchen, je näher man ihnen kommt. Dieser Programmiertrick spart zwar Rechenleistung, fällt aber vor allem in etwas größeren Räumen unangenehm auf, da man nicht einmal mehr die gegenüberliegende Wand sehen kann. Das Interieur der visuell abwechslungsreich gestalteten Level mutet zudem teilweise etwas spartanisch – um nicht zu sagen karg – an. Bis auf



Das war wohl die Abschiedsvorstellung der Diva...

ein paar eher häßliche Bitmap-Objekte wurde auf schmückendes Beiwerk jedenfalls größtenteils verzichtet.

Auflockerung erfährt „The Fifth Element" zwischen den einzelnen Spielabschnitten durch Montagen aus Original-Szenen des Science-Fiction-Spektakels – auf Sequenzen mit Bruce Willis müssen die Zocker allerdings verzichten. Kalisto erhielt weder die Genehmigung, den Actionstar als Charakter in das Spiel zu integrieren, noch Szenen mit ihm verwenden zu dürfen. Das Privileg, mit einem virtuellen Bruce ein Abenteuer zu bestreiten, bleibt also vorerst den Playstation-Besitzern vorbehalten, denen sich diese Möglichkeit im Herbst dieses Jahres in dem Activision-Titel „Apocalypse" bieten wird. Der Pixel-Korben besitzt zwar schon eine gewisse Ähnlichkeit mit dem „echten" Willis, aber die ist selbstverständlich nur rein zufällig...

Die Schwächen in der Präsentation lassen sich verschmerzen, denn Kalistos Titel weiß dafür mit Gameplay und Komplexität zu versöhnen. Das ist letztendlich ungleich mehr, als so manch anderes „Spiel zum Film" von sich behaupten kann. Und natürlich gibt es da noch Leeloo, die in puncto Sex-Appeal (dank des schauspielernden Fotomodels Milla Jovovich) eine wohltuende Alternative zu der künstlich hochstilisierten Ikone Lara Croft bildet. *cis*


Chris Peller

GUT Die Programmierer von Kalisto haben mit „The Fifth Element" eine wirklich interessante Crossover-Mischung aus Shooter-, Beat 'em Up- und Jump'n'Run-Elementen kreiert, die mit ihrem Abwechslungsreichtum für Motivation sorgen und dem Spieler genügend Herausforderungen bieten. Der originelle Aspekt, verschiedene Level auf zwei unterschiedliche Arten durchspielen zu müssen, bereichert das Gameplay dabei ebenso, wie die gelegentlich eingestreuten Missionen, die innerhalb einer gewissen Zeitspanne bewältigt werden sollen. „The Fifth Element" ist obendrein erfreulich umfangreich ausgefallen – bis man den Titel durchgespielt hat, vergehen jedenfalls ein paar Nächte. Die Hintergrundmusik schmeichelt ebenfalls dem Trommelfell. Zu guter Letzt hat das Produkt mit Leeloo auch einen ziemlich aparten Charakter zu bieten, der sich hinter Lara Croft nicht zu verstecken braucht. Bei all diesen Vorzügen kann man auch die nicht gerade auf Hochglanz polierte Grafik mit ihren kleinen Darstellungsfehlern verzeihen.

Name	**The Fifth Element**
Genre	Action-Adventure
Hersteller	Kalisto/Ubi Soft
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1
Steuerung	Tast.,Joystick
Besonderheiten	CD-Audio, 3Dfx
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	nein

Mindestanforderung
P133, 16MB RAM, 4x CD, 50MB HDD

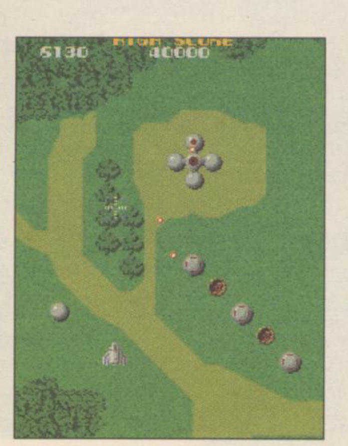
Empfohlen
P200, 32 MB RAM, 8x CD, 50MB HDD, 3Dfx

Grafik 75%
Sound 79%
Spielspaß

Solo	Multi
81%	-%

REVENGE OF ARCADE

Das waren noch Zeiten, als wir in zartem Alter auf der Suche nach Spielautomaten durch Kinos oder Kaufhäuser zogen und unser gesamtes Taschengeld in die Münzschlitze wandern ließen. So simpel die Grafik für heutige Verhältnisse auch erscheint, für die Spieler der ersten Stunde kommt in puncto Spielspaß kaum ein moderner Titel an die Klassiker heran. Wenn wundert's also, daß von renommierten Firmen immer wieder mal 1:1-Umsetzungen angestaubter Titel auf den Markt kommen, die die alte Generation in Nostalgie schwelgen und die junge nur ungläubig den Kopf schütteln lassen. In Zusammenarbeit mit dem altgedienten Freudenspender Namco haucht nun Microsoft fünf antiken Automaten wieder Leben ein. Im Windows-Fenster dürft Ihr mit der altehrwürdigen Ms. Pacman Pillen, blaue Geister und diverses Obst verzehren, beim famosen Xevious Raumschiffe abknallen und Bodenziele bombadieren und in Rally X Fähnchen in einem Labyrinth einsammeln und dabei gegnerischen Fahrzeugen ausweichen. Die zwei weiteren Spiele der Kompilation waren (und das wohl zu recht) in deutschen Spielhallen nicht besonders erfolgreich. In Mappy springt Ihr mit einer Hausmaus auf Trampolinen herum, bei Motos gilt es, aggressive Bälle von einer im Raum schwebenden Plattform zu schubsen. *sf*



Ms. Pacman, Xevious: Zwei antike Münzgräber



GUT

Für altgediente Spielejunkies wie mich ist diese Kollektion früher Namco-Titel ein gefundenes Fressen, 3Dfx-Jünger und Pentium-Kids werden eher angewidert die Nase rümpfen. Spiele wie Ms. Pacman oder Rally X sind zwar simpel gestrickt, aber das mit dem Schuß Genialität, den viele heutige Produkte vermissen lassen. Einziger Nachteil: Der Preis. Die Spiele und den Emulator dazu gibt's nämlich im Internet für umsonst, wenn auch rechtlich fragwürdig.

Name .Revenge of Arcade
Genre: Automatenkompilation
Hersteller: ......Microsoft
Preis: ....ca. 50 Mark

Mindestanforderung

P90, 16 MB RAM, 1 MB SVGA, 2x CD

Grafik 40%
Sound 40%
Spielspaß

Solo	Multi
70%	-%

M.A.X.2

Interplay bringt neuen Schwung in das eingefahrene Echtzeitstrategie-Genre



Eine kleinere Basis mit Fördertürmen und Fabriken



Wir bewachen eine Brücke. Zur Sicherheit schalten wir die Waffenreichweiten-Markierung an.

Wer von Euch schon M.A.X., den ersten Teil, gespielt hat, ist in Grundzügen mit der Hintergrundstory vertraut. Damals mußten sich die Erdenmenschen mit einer galaktischen Ordnungsmacht namens Concord herumschlagen und sich letztendlich mit den Interplanetariern arrangieren. Denn nur so konnten viele schöne neue Planeten im Weltall besiedelt werden. Es gab eine lange Liste von Voraussetzungen und eine feste Zuteilung von Besiedelungsplaneten, auf denen sich die Erdlinge erst einmal bewähren und als würdige Mitglieder der Sterngemeinschaft beweisen sollten. Nach allen bestandenen Prüfungen würden die Menschen laut Concord als gleichberechtigte Galaktiker angesehen und behandelt werden. Logisch eigentlich, daß sich der überwiegende Teil der halsstarrigen Terraner nicht an die Abmachung hielt, nach der jede Neubesiedelung eines leeren Planeten nur in Absprache mit der galaktischen Zentralbehörde vorzunehmen sei. Und genauso logisch, daß Concord sich auch nicht daran halten würde. So ist das nun mal mit feierlichen Verträgen. Kaum waren die mutmaßlichen Space-Squatter auf die verschiedenen unbeachteten Randwelten geeilt, nahm das Unheil auch schon unaufhaltsam seinen Lauf. In den Höhlen eines solchen Planeten fanden Siedler die Relikte einer Alientechnologie. Das sahen sie zunächst als lukrativen Fund an, bis ihnen auffiel, daß die fremdartigen Geräte nicht wirklich inaktiv waren. Verborgene Tore öffneten sich und bizarre Alien-Krieger strömten heraus. Niemand überlebte, um von dem Fund zu berichten und die Welt zu warnen. Die Menschheit und Concord wußten nichts von den Sheevat. Aber die Sheevat wußten von der Menschheit. Keine gute Voraussetzung für einen fairen Kampf.

Da aber die Concord-Verwaltung elektronische Hyperwanzen in die Antriebe sämtlicher Raumschiffe geschmuggelt hatte, konnte der Weg der abtrünnigen Siedler verfolgt werden, so daß eine terranische Polizeistreitmacht beaufragt wurde, diesen Schandfleck von der Ehre der Menschheit zu tilgen und für geordnete Verhältnisse zu sorgen. Hier beginnt die Kampagne und Ihr übernehmt die Rolle eines Kommandanten mit dem Auftrag, die Renegaten auf jenem unseligen Planeten zur Räson und zum Verlassen der illegal besetzten Welt zu bringen. Dummerweise führt das zur Entdeckung der Sheevat-Invasion. Also



Jedes Gefecht steht und fällt mit der richtigen Staffelung von Aufklärern, Tanks und Artillerie

Mechanized Assault & Explore



Es geht zur Sache! Unser Angriff ist erfolgreich

Zur leichteren Unterscheidung der kriegsbeteiligten Parteien können wir eine Farbkennung zuschalten

habt Ihr für kurze Zeit mit zwei Feinden zu tun. Wenn alles gut läuft, sorgt Ihr zunächst auf der Siedlungswelt und anschließend auf einem zweiten Planeten für Ordnung, auf dem sich die Relaisstation der Sheevat befindet. Dort erst eröffnet sich das ganze Ausmaß des Schlamassels und ein planmäßiger Rückzug setzt ein (mal was Neues!). Mit frischen Kräften stürzt Ihr Euch in die zweite Kampagne, die den Heimatplaneten der Sheevat zum Ziel hat. Falls Euch bis dahin der Atem noch nicht ausgegangen ist, dürft Ihr das Weiße (oder Grüne?) im Auge Eures Feindes aus der Nähe betrachten, denn nun setzt er zum Gegenschlag an und schickt eine erschreckend mächtige Invasionsflotte in Richtung Erde in Gang...

Trotz eines Plots von galaktischem Ausmaß erwarten Euch keine Raumschlachten und interplanetaren Verwicklungen. Die Völker der Galaxis unter der zentralen Verwaltung von Concord haben feste Regeln, die jede gewaltsame Auseinandersetzung auf den Boden der Tatsachen beziehungsweise eines Planeten verweisen. In der Rolle eines Truppenkommandeurs werdet Ihr auch nur begrenzte Einsatzgebiete vorfinden – wenn auch auf den verschiedensten Planeten. Die Gefechte finden vorwiegend zwischen Landstreitkräften statt: Geländegängige Infanterie, Aufklärungsfahrzeuge und Radarmobile für die Übersicht, Tanks, Artillerie- und Raketenschlepper verschiedener Gewichtsklassen und mobile Flak lassen sich in den leichten und schweren Fabriken herstellen. Auch Luftunterstützung ist vorhanden: Bodenkampfflugzeuge (Bomber), Jäger, Transporter und Awacs (Radarflugzeuge) bieten Handlungsmöglichkeiten auch im unwegsamsten Gelände. Diesem eher konventionellen Arsenal an upgradefähigen Einheiten stehen einige wirklich innovative Ideen gegenüber. Leichte und schwere Bauwerke werden von zwei verschiedenen Fahrzeugen errichtet, Trümmer vom Bulldozer weggeräumt und recycelt. Das Terrain ist ein wirklich gefechtsentscheidender Faktor geworden. Einheiten, die nichts sehen, feuern auch nicht. Deshalb ist das Zusammenspiel von Aufklärern, die weit sehen, Radarfahrzeugen (oder -stationen) für einen Blick ins Dunkel, weitreichender Artillerie und einer soliden Panzerphalanx ein Garant für den Erfolg – zusätzliche Flakfahrzeuge bieten Schutz vor Luftangriffen. Infanterie spielt nur insoweit eine Rolle, als sie Wachaufgaben erledigt und sich in bergigem Gelände bewährt. Die Luftstreitkräfte können dagegen nur in speziellen Situationen das Blatt wenden, da sie gegen eine gut ausgebaute Luftabwehr kaum eine Chance haben. Der Knüller aber ist die beliebig (in ca. 50 Stufen) zoombare Ansicht. Von der Großaufnahme des aktuellen Nahkampfgefechts bis zur Totalen, die fast die ganze Karte zeigt, läßt sich jede gewünschte Form von Übersicht einstellen. Dieses Feature stellt einen echten virtuellen Feld-





Zu jeder Einheit und jedem Gebäude lassen sich im Spiel Zusatzinfos abrufen

herrenhügel dar, der Spieler kann sich durch Scrollen oder Anklicken der Radarkarte zu jedem Brennpunkt bewegen, oder aber eine der Spy-Cameras benutzen, die in einem separaten Fenster vorher gespeicherte Gebäude oder Fahrzeuge anzeigt. Das Parallax Scrolling trägt viel zum realistischen Gesamteindruck bei, so werden Einheiten auf Hügeln etwas größer dargestellt als die im Tiefland, ganz wie es der Sicht aus einem Flugzeug entspricht. Zu jeder Einheit lassen sich Informationen zu- und abschalten, Rohstoffmengen der Lagerstätten abrufen, und selbst die Geländeformation wird durch das anwählbare Gitter zum wichtigen Verbündeten: Grüne Raster bedeuten freie Fahrt, Gelb heißt langsames Vorwärtskommen, Rot ist unpassierbar. Außerdem sind so alle Falten und Hügel gut zu erkennen, so daß zum Beispiel ein Artillerieüberfall auf eine ansonsten überlegene Streitmacht bei sorgfältiger Vorbereitung zum Überraschungserfolg wird. Die Missionen spielen auf unterschiedlichstem Gelände, vom Wald- und Wiesenplaneten bis zum tödlichen Eismond. Diese Formationen stehen auch für den Multiplayermodus zur Verfügung, in dem die bis zu sechs Kontrahenten unter den acht Clans und der ultimativen Alienrasse, den Sheevat, wählen dürfen, jeweils charakteristische Stärken und Schwächen in Produktion und Kampf vorausgesetzt. Das gilt auch für Soloplayerspiele, die Ihr Euch beliebig konfigurieren könnt. Welches Volk, welche Startausrüstung, welche Karte, welche Gegner? Die Auswahl ist beeindruckend. Ebenfalls großartig ist die freie Entscheidung zwischen Echtzeit-, Runden und Simultanzugspielweise, so daß für jeden Geschmack etwas dabei ist. Da fallen nützliche Kleinigkeiten wie Rahmenziehen mit der rechten Maustaste, um nur Kampfeinheiten zusammenzufassen und die Baumobile nicht herauspicken zu müssen, nicht mehr groß auf. M.A.X.2 erfindet das Genre nicht gerade neu, erweitert es aber durch eine ganze Reihe nützlicher Features. Im Spiel selbst fällt auf, daß es dem Tüftler und Planer auch in Echtzeit erheblich mehr Raum bietet als dem Tankrushfanatiker, das Spieltempo ist eher gemächlich, so daß die richtige Ressourcenwirtschaft mit einer (oder zwei) Handvoll Minen, Kraftwerken, Fabriken – die Forschungszentren nicht zu vergessen – und genügend Abwehranlagen um die Basis herum mit gelegentlichen Gefechten auf den relativ großen Karten interessante und strategisch betonte Multiplayerpartien bietet. *fe*

Der Editor stellt verschiedene Karten...



...und Völker zur Verfügung



Zu jeder Einheit lassen sich umfangreiche Informationen einblenden



Das zuschaltbare Geländegitter erleichtert das Anpirschen an feindliche Linien

SUPER

Ich war mir ja lange nicht sicher, ob ich die neueste mechanische Exploration gut oder super finden sollte, habe mich aber dann doch für letzteres entschieden, weil eine solche Unmenge an tollen Ideen und eine so solide Spielmechanik einfach eine tolle Wertung verdient haben. Allein der Zoom! Daß da bisher keiner drauf gekommen ist! Neben der phantastischen Übersicht bekommt man auch noch das volle Feldherrengefühl. Endlich habe ich das gesamte Schlachtfeld im Blick und nicht nur einen kleinen Teil davon wie bei allen anderen Echtzeitstrategiespielen. Die Spycams bieten Detailansichten, und das Terrain ist hier ein wirklich entscheidender Faktor. Der anwählbare Rundenmodus öffnet das Spiel auch dem eingefleischten Rundengeneral, so daß man M.A.X.2 sogar an einem einzelnen PC spielen kann. Wie damals! Besonderen Spaß bringen die abwechslungsreichen Texte der Einheiten: „Wir haben schon alles versucht! Hier kommt ein Geschenk für Euch ! Das könnte riskant werden..."

Fritz Effenberger

Name	M.A.X.2
Genre	Strategie
Hersteller	Interplay
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	90 Mark
Steuerung	Maus, Keyboard
Besonderheiten	Runden &Echtzeit
Spiel	deutsch
Anleitung d	eutsch
Multiplayer	bis 6, alle Optionen incl. Hotseat

Mindestanforderung
P 100, 16 MB RAM, 2x CD, 1 MB Grafik, 60 MB HD

Empfohlen
P 133, 32 MB RAM, 8x CD

Grafik	**80%**
Sound	**84%**

Spielspaß

Solo	Multi
85%	87%

DER INDUSTRIEGIGANT – GOLD

Die österreichische Wirtschaftssimulation in der dritten Ausgabe. Neben allen Features aus dem Originalspiel und dem Expansion Set finden wir zusätzliche zehn Missionen und zehn Szenarien aus der Welt der Großindustrie. Angefangen von Spielzeug und Sportartikeln über Klopapier und Schubkarren bis hin zu Autos und Computern spannt sich das Firmenportfolio. Ihr müßt Fabriken und Einzelhandelsgeschäfte, Verladestationen, Bahnhöfe und Verkehrswege bauen, auf den richtigen Fahrplan Eurer LKW, Züge, Schiffe und Flugzeuge achten und dabei stets ein Auge auf die maximal drei Konkurrenten haben. Auch im zweiten Upgrade stehen leider keine Übersichtstabellen wie etwa in Transport Tycoon zur Verfügung, so daß bei fortschreitendem Spiel der Durchblick ständig bedroht ist. Innerhalb einer Kampagne werdet Ihr mit immer schwierigeren Aufgaben konfrontiert, auch freies Spiel ohne Ziel ist möglich. Schade, daß die zusätzlichen Aufgaben nur im Komplettpackage erhältlich sind, wenn auch zum abgemilderten Preis von ca. 70 Mark, so daß diese Version eher für Neueinsteiger in Betracht kommt. *fe*

Hier blüht die Industrie




Ob unsere Fahrräder wohl ein Renner werden?



GUT

Der Industriegigant macht Spaß. Nachdem es für die alte Garde klassischer Transportsims kaum Nachwuchs gibt, ist es trotz aller Schwächen und Unübersichtlichkeiten für Wirtschaftsfreunde durchaus eine Empfehlung. Die Grafik ist putzig und hübsch anzusehen, die Hintergrundgeräusche tragen viel zur Atmosphäre bei. Nur die Langzeitmotivation ist durch die kleinen Mängel etwas gestört.

Name .... **Der Industriegigant Gold**
Genre: .... Wirtschaftssim
Hersteller: .... JoWood
Besonderheiten: .... –
Multiplayer .... nein

Mindestanforderung
P 60, 8Mb RAM, 50Mb HD, 2xCD, 1Mb Grafik

Grafik 79%
Sound 74%
Spielspaß

Solo	Multi
70%	-%

DROIYAN

Rollenspiel, Abenteuer und Strategie, das sind die Zutaten, aus denen man im Fernen Osten Gassenfeger mixt

Auch Korea will da nicht abseits stehen, und so erscheint dieser Tage bei CDV nach „Seven Years War" schon der zweite Titel aus den Bit-Küchen des „kleinen Tigers". Diesmal geht es allerdings nicht um Echtzeitstrategie, sondern um eine recht biedere „Final-Fantasy"-Variante: Mittels einer variabel großen Party, deren Mitglieder ganz im Sinne klassischer Rollenspiele aufgebaut und entwickelt werden müssen, schlägt man sich unter dem Diktat strikter Storyführung durch eine magische Welt und hat dabei hauptsächlich viele rundenbasierte, strategische Kämpfe zu bestehen. Als Background wird ein wilder Mischmasch aus Fantasy- und SF-Versatzstücken geboten. Auf Icarus, dem Planeten der Götter, brach nämlich eines Tages eine Revolution aus, die unterlegene Partei mußte fliehen und ließ sich anderswo häuslich nieder. Irgendwann stritten sich die Exilanten natürlich erneut, und so machen sich der tapfere Dreus und seine Lebensabschnittsgefährtin Helena (später kommen weitere Figuren hinzu) daran, den Göttern besseres Benehmen beizubringen.

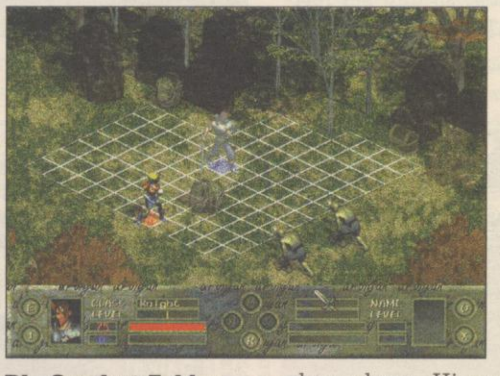


Da brutzeln die Goblins im Feuer



Gespräche gehen den Kämpfen voraus

Dabei gliedert sich das Gameplay in drei Abschnitte: Zum einen klickt man sich durch schier endlose Gesprächssequenzen, die wohl der Atmosphäre dienen sollen, tatsächlich aber eher nerven. Zweitens geht es danach meist übergangslos in den nächsten Kampfbildschirm, der mit der normalen Iso-Ansicht weitgehend identisch ist, dessen Boden allerdings aus quadratischen Kacheln besteht, so daß man Bewegungen genau planen kann. Hin und wieder wird man dann auch (besonders innerhalb von Ortschaften) aus der strikten Disziplin entlassen, um ein wenig umherzuschweifen und den Händlern des Kaffs Besuche abzustatten. Optisch gefällt's allenfalls mäßig, musikalisch ist nicht gerade der junge Mozart unterwegs, und die „KI" besteht in erster Linie aus Muskeln... *jn*



Die Quadrat-Felder deuten die Bewegungsreichweite an

Magische Effekte lockern das Heldenleben auf...

NAJA



Joe Nettelbeck

Irgendwie habe ich das Gefühl, als ob sich „Droiyan" am besten über das beschreiben ließe, was ihm fehlt, nämlich die schrille Exotik und der Abwechslungsreichtum von „Final Fantasy VII", die charmante Spiellaune von „Hexplore" und die komplexe Tüftelei von „Might & Magic VI". Müßte ich hingegen aufzählen, was mir am besten gefällt, so käme ich in Bedrängnis. Es läuft halt so vor sich hin, und es ist ja auch nicht übel, aber die schnöde Wahrheit ist die: „Droiyan" lockt keine einzige Miezekatze hinter dem warmen Ofen hervor. Und das ist letzten Endes natürlich zu wenig, insbesondere dann, wenn das Spiel mit 80 Mäusen durchaus im Vollpreisbereich angesiedelt ist und man nur ein oder zwei Zehner (falls überhaupt) draufpacken müßte, um einen der erwähnten Genrekollegen zu erstehen. Nicht daß „Droiyan" als Budget-Ausgabe ein besseres Spiel wäre, aber eben ein günstigeres. Dieser Aspekt hat CDVs Echtzeitstrategical „Seven Years War" neulich noch ein paar Bonus-Punkte eingebracht. Aber so kann ich nur sagen: Gewogen und für zu leicht befunden...

Name: .... **Droiyan**
Genre: ...... Strategie-
.... Rollenspiel
Hersteller: CDV/KRG-Soft
Schwierigkeit: .. schwer
Preis: ...... ca. 80 DM
Spieler: 1
Steuerung: ..... Maus/
.... Tastatur
Besonderheiten: ..... –
Spiel: .... englisch
Anleitung: ..... deutsch
Multiplayer: .... –

Mindestanforderung
P90, 16 MB RAM, 4x CD, 1MB SVGA

Empfohlen
P166, 16 MB RAM, 6x CD, 1 MB SVGA

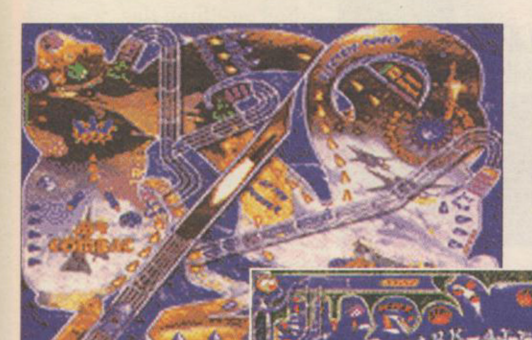
Grafik **60%**
Sound **54%**

Spielspaß

Solo	Multi
59%	–%

CYBERBALL

Ganz klar, Flippern macht im Original am meisten Spaß. Doch für so eine kleine Entspannungsrunde am Bildschirm werfen wir doch gerne mal einen Digiflipper ins Laufwerk und erfreuen uns an virtuellen Freispielen. Die neueste Silberball-Simulation kommt aus dem holländischen Hause Midas und bietet vier thematisch unterschiedliche Tische. Bei „Dooke“ laßt Ihr mit vier Schlägern die Kugel durch ein höllisches Szenario sausen, „Enlightment“ beschäftigt sich mit allen Arten von Lichtquellen, bei „Air Crash“ dienen Düsenjets und Raketen als Hintergrund und „Shark Attack“ bietet mit vier Paar Schlägern einen Unterwasser-geschicklichkeitstest, Delphine, bunte Fische und versunkene Schätze eingeschlossen. Je nach Beschaffenheit von Monitor, Grafikkarte und Augen dürft Ihr eine von vier Auflösungen wählen. Am angenehmsten zeigt sich dabei der 1024x768-Modus, bei dem der ganze Tisch auf dem Bildschirm Platz findet. Bei allen niedrigeren Modi scrollt die Spielfläche mit der Kugel, was meist in heftigem Geruckel endet. Die Ballphysik bewegt sich am Rande des realen Automatenspiels, ein paar Elemente wie plötzlich auftauchende, schwebende Ziele, gelegentliches Zoomen des Spielfelds oder sich öffnende Secret Areas entfernen sich aber recht weit vom Original. *sf*



Air Crash & Shark Attack: Zwei der vier Tische in Komplett-ansicht



NAJA

Einigen neuen Ideen zum Trotz ist Cyberball keine besonders gelungene Flippersimulation. Spezialeffekte wie Zoomen oder heftiges Bildschirmzittern dienen hauptsächlich dazu, die Kugel in der allgemeinen Verwirrung zu verlieren. Nur einer der vier Bildschirmmodi ist überhaupt länger als fünf Minuten spielbar und das thematisch gänzlich unpassende Musikgedudel sorgt zusätzlich dafür, daß die Motivation nicht länger anhält als eine Kaffeepause.

Name ....Cyberball
Genre: ...Flippersimulation
Hersteller: ....Arena .... Games/Midas
Preis: ....ca. 50 Mark
Multiplayer: 1–8

Mindestanforderung
P75, 16 MB RAM, SVGA,4xCD

Grafik 52%
Sound 40%
Spielspaß

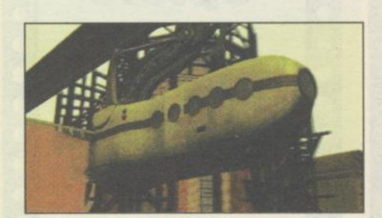
Solo	Multi
38%	38%



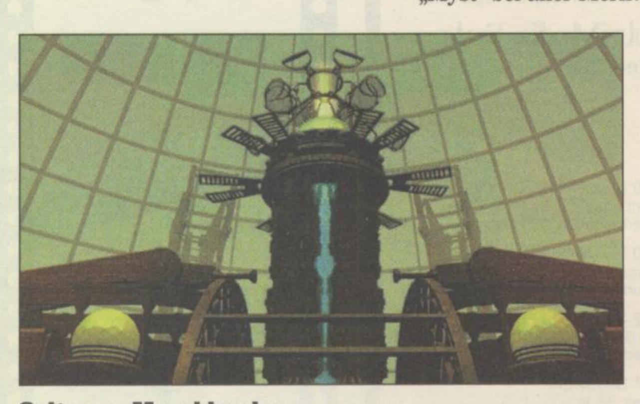
GADGET

Ihr glaubt nicht an die Wiedergeburt? Dann schaut Euch mal dieses Adventure von Cryo näher an...


Seltsame, bezaubernde Bilder


Mit der Schwebebahn unterwegs

Das gute Stück ist nämlich die deutsch lokalisierte Neuauflage eines Games, das zu Zeiten von „Myst" in Japan und den USA auf dem Markt war. Ein Vergleich zum umstrittenen Knobel-Megaseller von Cyan drängt sich nicht nur wegen der zeitlichen Überschneidung, sondern auch wegen Ähnlichkeiten in der Erscheinungsform auf – und hinkt dennoch mehr als eine dreibeinige Stubenfliege. Denn während „Myst" bei aller Merkwürdigkeit der Story strikt auf porentief logische (aber keineswegs einfache) Rätsel setzte, kümmert sich „Gadget" um Logik nur dann, wenn's gerade mal paßt. „Gadget" ist über weite Strecken surreal – man könnte solch einen Stoff wohl prima alpträumen, und ähnlich wie bei einem Traum geht es mit schlafwandlerischer Sicherheit immer irgendwie weiter. So gesehen ist das Spiel also alles andere als schwer.


Seltsame Maschinerien spielen in „Gadget" eine große Rolle...

Dafür könnte es schwer im Magen liegen, denn zwar gibt es hier eine Handlung und auch ein Ziel. Aber ist die Handlung das, was sich wirklich abspielt? Verfolgt der Spieler tatsächlich das Ziel, das er zu verfolgen glaubt? Wie auch immer, es scheint jedenfalls, als gehe es darum, die Welt vor dem Einschlag eines Kometen zu retten. Eine Gruppe von Wissenschaftlern hat den Wandelstern entdeckt, der Diktator des Reiches jedoch (das recht deutliche sowjetische Züge zeigt) will keine Bedrohung seiner Macht wahrhaben und leugnet die Gefahr. Per Mausklick bewegt man sich von Renderbild zu Renderbild,


...oft genug gleicht das Game aber eher einem surrealistischen Alptraum

gelegentlich unterbrochen durch Kamerafahrten, und nimmt hin und wieder Gegenstände zur späteren Verwendung auf. Ein paar rudimentäre Gespräche werden durch Texteinblendungen geführt. Alles in allem merkt man der Präsentation halt schon an, daß sie bereits ein paar Jährchen auf dem Buckel hat. *jn*


Joe Nettelbeck

NAJA

Worum es in „Gadget" eigentlich geht, wird um so undeutlicher, je länger man das Game spielt, und ein Komplett-Durchgang dauert im übrigen nicht sonderlich lange. Selbst für Gelegenheits-Abenteurer sollte ein verregneter Sonntagnachmittag reichen. Während der schwer verdauliche Inhalt also zur Sumo-Ringer-Kategorie gehört, ist das Adventure rein spielerisch eher für Anfänger geeignet. Eine wohl etwas ungeschickte Kombination, welche die Zielgruppe von den „gewöhnlichen" Spielern zu anderen Menschen verlagert. Hin zu „Spiegel"-Lesern etwa, zu Studenten und Professoren, zu Kulturbeflissenen, Im- und Expressionisten sowie anderen Erscheinungsformen des Homo Intellectus. Wer den einen oder anderen dieser Burschen irgendwo in seiner Biographie entdeckt, wird mit „Gadget" durchaus Spaß haben, zumal es wirklich mal was anderes und bei allem Surrealismus nicht annähernd so sinnlos ist wie etwa „Of Light and Darkness". Die große Masse des Publikums dürfte aber nicht viel mit der technisch überholten Software anfangen können...

Name	**Gadget**
Genre	Adventure
Hersteller	Cryo/Synergy
Schwierigkeit	sehr leicht
Preis	ca. 59 Mark
Spieler	1
Steuerung	Maus
Besonderheiten	Mac-Version inclusive
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	–

Mindestanforderung
P133, 16 MB RAM, 4x CD, 1 MB SVGA

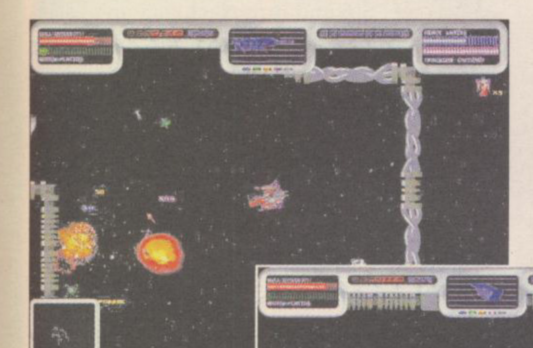
Empfohlen
P166, 32 MB RAM, 8x CD, 1 MB SVGA

Grafik **61%**
Sound **70%**
Spielspaß

Solo	Multi
58%	–%

RAPID FIRE

Auf nostalgische Erinnerungen, wie sie im vorpubertären Alter während des alljährlichen Italien-Familienurlaubes die dortigen Spielhallen belagerten und die Automaten mit ihren letzten Lire fütterten, können sicher so manche Leser zurückgreifen. Diese netten, simplen Arcade-Ballerspielchen à la „Space Invaders", „Defender" oder „Asteroids", wie sie in der goldenen Ära des C-64 und des VCS noch unterhaltsamen Zeitvertreib garantierten, sind mittlerweile rar gesät. Immerhin lassen Emulatoren oder Compilations wie „Revenge Of Arcade" diese Klassiker auch auf den heutigen High-End-PCs aufleben. „Rapid Fire" atmet vor allem hinsichtlich des Gameplays ebenfalls noch die rauchgeschwängerte Spielhallen-Luft längst vergangener Zeiten. Mit einem von 16 verschiedenen Raumschiffen ballert Ihr Euch durch die Level, zerstört herumtreibende Gesteinsbrocken, feindliche Kampfverbände sowie Geschütztürme und sammelt die zurückgebliebenen Power-Ups ein. Manchmal müßt Ihr zudem verschiedenfarbige Codekarten bergen, damit die Sperren zu weiteren Regionen entriegelt werden können. Mit und gegen den Uhrzeigersinn könnt Ihr dabei Euer Vehikel in die gewünschte Richtung drehen und per Aktivierung des Antriebs durch das Level gleiten. *cis*



Im Weltraum ist wieder einmal die Hölle los!



GEHT SO

Rapid Fire bietet zum Budget-Preis solide programmierten Arcade-Ballerspaß, garniert mit recht schicken Explosionseffekten. Ist man also einmal in der Verlegenheit, die Zeit totschlagen oder Kindheitserinnerungen auffrischen zu müssen, kann man an diesem Produkt durchaus Gefallen finden und sich sogar mit dem Editor seine eigenen Level kreieren.

Name	**Rapid Fire**
Genre	Arcade-Shooter
Hersteller	Human Machine Interfaces/Vertigo
Preis	ca. 50 Mark
Besonderheiten	Mitgelieferter Editor
Multiplayer	Nullmodem, Modem, IPX, Netbios, TCP/IP

Mindestanforderung

P75, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, 35 MB HDD

Grafik **67%**

Sound **73%**

Spielspaß Solo	Multi
66%	70%

VANGERS

Spätestens seit Tetris wissen wir, daß russische Programmierer immer für eine Überraschung gut sind



Kurz & Fündig: Im Laden von Podish gibt es auch einen Gebrauchtwagenmarkt



Mit genug Spiralenergie im Tank gelangt Ihr über Sprungtore in neue Welten

Der Drang der Menschheit nach der Eroberung des Alls kannte keine Grenzen. Kaum hatten sie das Wissen erlangt, wie der Raum getunnelt werden kann, errichteten sie Passagen zu fremden Planeten und machten sich auf, diese zu kolonisieren. Doch anstatt jede der neuen Welten eingehend zu erforschen, gewann der Eroberungstrieb der menschlichen Rasse Oberhand. Gnaden- und gedankenlos wurde eine Passage nach der anderen aufgebaut und ein Planet nach dem anderen unterworfen. Doch in ihrer menschlichen Arroganz unterschätzen die selbsternannten Herrscher des Universums die fremdartigen Lebensformen, unter ihnen die Cryspo, Insektoide, in Kolonien organisierte Wesen. Auch die Cryspo machten sich die Passagen zunutze und besiedelten viele Planeten innerhalb kurzer Zeit. Als dann der Durchgang zur Erde zerstört wurde, waren Millionen Softies (wie die menschlichen Weichlinge von den Insektoiden genannt wurden) auf sich gestellt, nur noch fähig, ihre Hauptstädte gegen die Cryspo zu verteidigen. Als letzter Gegenschlag sollte ein genetisch basierter Angriff die Menschen vor dem Untergang bewahren. So wurden die Cryspo tatsächlich bis nach Cry, deren Heimatwelt und Sitz der Königin, zurückgedrängt. Doch die Attacke führte auch dazu, daß sich die genetische Information beider Völker vermischte und aus der entstandenen „Brutsuppe" vielerlei lebensunfähige Kreaturen hervorgingen. Einigen Spezies gelang allerdings die Anpassung an die Lebensbedingungen der verbundenen Planeten. Sie und ihre Nachkommen besiedelten die Welten aufs Neue. Die letzte Generation der Softies grub sich während des finalen Konflikts tief unter der Erde in abgeschlossenen Städten ein. Im Laufe der Jahrhunderte bildeten sich dort aus den menschlichen Überbleibseln die inzestiösen Stämme der Losties heraus, die nun im Schutt der vergangenen und ehedem mächtigen Zivilisation ihr Dasein fristen. Einem Clan dieser verlorenen Seelen, den Vangers, gehört Ihr an und seltsame Welten voller Geheimnisse, Gegnern und Gefahren warten da draußen, von Euch entdeckt zu werden...

Wundersame Welten

Ihr beginnt Eure Odyssee, an deren Ende die Öffnung der Passage zur guten alten Erde steht, auf dem Planeten Fostral. Doch dieser zeichnet sich nicht, wie der Name vielleicht vermuten läßt, durch weite Waldgebiete aus, die einzige Vegetation besteht aus grünen Pilzen, den Stinkhorns, die in rasendem Tempo die Landschaft überwuchern. Die Oberfläche von Fostral läßt



Auch ohne Hinweis erkennt Ihr an der schwarzen Abgaswolke, daß Euer Mecho schwer beschädigt ist...

... und Ihr so schnell wie möglich eine der Werkstätten aufsuchen solltet!

One for the road



Nur zwei der Konsulare, denen ein guter Vanger ergeben ist: Links eine autoritäre Raupe von Fostral...

...und unten der sklavenhaltende Mutantendrache von Glorx

noch die einstige menschliche Besiedlung erahnen. Verfallene Gebäudekomplexe, wacklige Brücken und löchrige Sandpisten bestimmen das Bild der Postapokalypse. Intelligentes Leben findet sich hauptsächlich in unterirdischen Städten, denen die sogenannten Konsulare – unappetitlich aussehende aber intelligente Mutantenkreaturen – vorstehen. Die Stadt Podish ist Euer Ausgangspunkt, ausgerüstet mit einem billigen, aber soliden Mecho, dem Gefährt der Vangers, macht Ihr Euch erst einmal daran, die Heimat zu erkunden und dabei Geld zu verdienen. Geld, in diesem Spiel sind das keine Goldstücke oder virtuelle Credits, sondern Beeps, krabbenähnliche Tierchen, die Planetenoberfläche wie Bankkonto bevölkern. Diese Beeps lassen sich mühsam in der Landschaft durch Überfahren einsacken, wer die Fleißarbeit scheut, kann sich aber auch durch Warentransport von einer Stadt in die andere die ersten Krabben verdienen. Das Geld solltet Ihr dann so schnell wie möglich in die Aufrüstung des Mechos stecken, je nach Größe von Waffenschächten und Beepkonto bietet der städtische Laden alles, was das Vangerherz begehrt. Maschinengewehre, Plasma-, Raketen- oder Insektenwerfer helfen, den dünn gepanzerten Wagen gegen feindlich gesonnene Straßenrowdies zu verteidigen oder einen von Stinkhorns blockierten Weg freizuräumen. Doch auch zum Angriff auf die vielen anderen Vangers, die Fostral und die anderen Planeten bevölkern, sind die Waffen nützlich. Als Sammler oder Händler Geld zu verdienen ist zwar ehrlich, macht aber nicht halb so viel Spaß, wie durch Straßenraub reich zu werden. Bei einem Gefecht mit einem Gegner verliert dieser nämlich nach einer gelungen Attacke mitunter Teile seiner Ladung, die Ihr dann aufsammeln und in der nächstgelegen Stadt zu barer Münze machen könnt. Zerstört Ihr gar den gegnerischen Mecho, steigt Eure Macht, eines von zwei Attributen, dessen Wert Auswirkungen auf den Spielverlauf hat. Mehr Macht zu haben bedeutet, daß die Händlerpreise deutlich nach unten sinken oder andere Vangers eher die Flucht vor Euch ergreifen. Der zweite Parameter, auf den Ihr ein Auge haben müßt, ist Euer Glück, das die Chance erhöht, auf der Planetenoberfläche Waren zu finden oder ein Ziel genauer zu treffen. Um den Glückwert zu steigern, müßt Ihr sogenannte Tabutasks erfolgreich ausführen. Diese Aufgaben, die Ihr in einer Stadt gestellt bekommt, bestehen z.B. darin, innerhalb einer bestimmten Zeitspanne Gegner zu vertreiben, eine gewisse Anzahl Beeps einzusammeln oder die Gegend von Stinkhorns zu säubern.

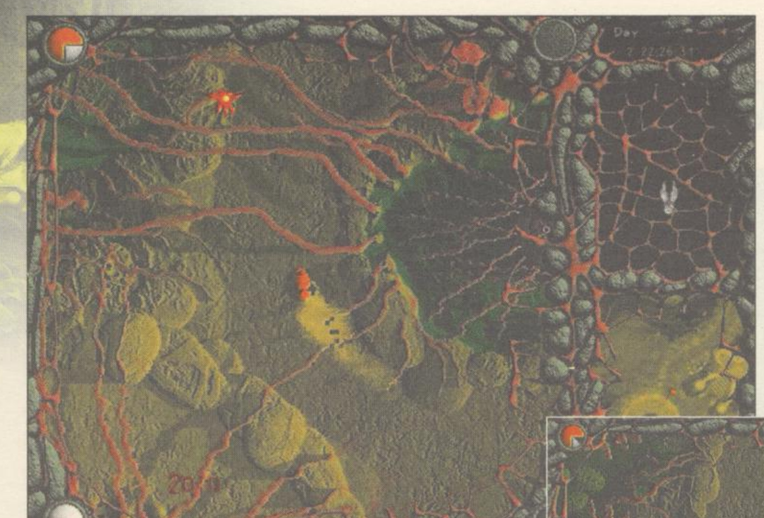
Wo bitte geht's nach Glorx?

Da Euer Mecho im Lauf der Zeit Schaden nimmt, müßt Ihr ab und zu eine der Reparaturwerkstätten aufsuchen, in denen kostenfrei die Rüstung erneuert wird. Ein zuschaltbarer Kompaß hilft Euch bei der Suche nach diesen oder den Zugängen zum Untergrund. Aber auch andere Strukturen in der Landschaft sind einen

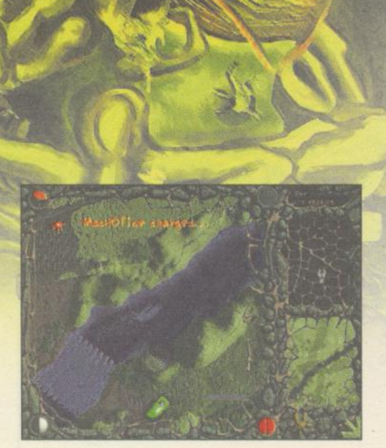
ERSTE HILFE

Damit Euer erster Ausflug auf Fostral nicht in kompletter Verwirrung endet, bekommt Ihr hier ein paar Tips, die Euch den Einstieg erleichtern sollen:

- Macht Gebrauch von der beiliegenden Fostral-Karte und dem Kompaß. Besonders wichtig ist, daß Ihr wißt, wo sich die beiden Reperaturwerkstätten befinden.
- Fahrt mit Eurem Mecho nicht durch die kaputte Station.
- Bevor Ihr zu kämpfen beginnt, solltet Ihr erst einige Male zwischen Podish und Incubator pendeln und dabei Nymbos bzw. Phlegma transportieren.
- Natürlich könnt Ihr zunächst auch Beeps durch simples Aufsammeln verdienen.
- Bleibt anfangs vorzugsweise auf der Straße, erst schwerere Mechos erlauben eine halbwegs sichere Fahrt durch unwegsames Gelände.
- Rüstet Euer Gefährt unbedingt mit einem zweiten Maschinengewehr aus. Aufladen könnt Ihr es, indem Ihr durch einen der Flüsse fahrt.
- Die Autorun-Funktion sollte zu Beginn ausgestellt sein, erst mit ausreichender Erfahrung hilft sie, vor feindlichen Mechos zu fliehen oder die Eleerection zu gewinnen.
- Achtet genau auf herumliegende Waren und sammelt sie auf, um Beeps zu machen. Prüft häufig den eigenen Laderaum, ob Ihr bei einem Gefecht Gegenstände verloren habt.



Nicht nur Sümpfe und Schlingpflanzen machen Glorx so ungemütlich, auch die etwas überhebliche Einstellung gegenüber Fremden sorgt für böse Überraschungen...



Auftauchen nicht vergessen! Euer Mecho besitzt nur ein begrenztes Luftreservoir.



Zeitdruck: Den Auftrag des Tabutasks solltet Ihr möglichst schnell erledigen

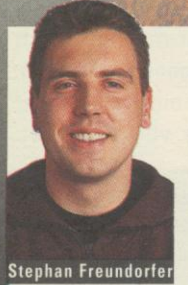


Die Macht sei mit Euch: Zerstörungswut steigert (manchmal) Euer Ansehen

Besuch wert. Manche der Eingänge führen Euren Mecho zu Verstecken, in denen Waren oder nützliche Ausrüstungsgegenstände herumliegen, und an einigen Stellen findet Ihr die Sprungtore zu den anderen Planeten. Um so eine Passage benutzen zu können und überhaupt von Fostral wegzukommen, solltet Ihr erst einmal die Konsulare von Euren Fähigkeiten als Vanger überzeugen. Dazu habt Ihr zweimal ein rituelles Rennen, die Eleerection, zu gewinnen, bei der Ihr eine zarte Larve unbeschadet von einer Stadt in die andere befördern müßt. Habt Ihr dabei Erfolg, dann steigt Euer Glückskonto und Ihr könnt das Tor zum Planeten Glorx betreten. Auch dort, ebenso wie in den acht weiteren Welten, erwarten Euch wieder ein Haufen Überraschungen, Gefahren und Aufgaben, in einer vollkommen anderen, aber nicht minder skurillen Umgebung.

Schräge Optik

In leicht isometrischer Vogelperspektive werden die großen Landschaften durch eine neuartige 3D-Engine in Szene gesetzt. Die ganze Welt ist dabei nicht statisch, ständig wuselt der Bildschirm von Beeps, wachsenden Stinkhorns oder eigentümlichen, rhythmisch platzenden Wasserpflanzen. Auch Ihr selbst drückt dem Terrain Euren Stempel auf, sei es durch die Reifenspuren, die der Mecho hinterläßt oder die Schäden, die Ihr durch beherzte Sprünge an Brücken und Gebäuden anrichtet. Auch Licht- und Schatteneffekte sowie die Änderung der Farbgebung aufgrund der Zeitzyklen während eines Vangerstages trägt zu einer atmosphärischen und interessanten, wenn auch gewöhnungsbedürftigen Grafik bei. Untermalt wird das Spielgeschehen von, je nach Welt, unterschiedlichen Musikstücken, neben den üblichen Fahr- und Kampfgeräuschen sorgen vor allem die Konsulare mit ihrem abgedrehten und unverständlichen Gebrabbel für Erheiterung. *sf*



Stephan Freundorfer

GUT Die letzten 20 Jahre haben ja schon viele seltsame Spiele hervorgebracht, aber so was Durchgeknalltes wie Vangers war nur selten dabei. Die Russen machen es einem zunächst nicht leicht, das Spiel gern anzuwerfen oder gar zu mögen, zu planlos wird man hineingeworfen, zu schwierig ist die Steuerung, zu verwirrend sind die Geschichte und all die Wortneuschöpfungen. Auch das Handbuch trägt nicht unbedingt zum Verständnis bei (Zitat: „Glück beeinflußt die Chance der Beeboorats, alle Pipkas oder Nobools, die sich als Pipetka oder Kernoboo ausgeben, zu entlarven.") Nach einigen Stunden allerdings läßt mich das Ganze nicht mehr los, ich will in der neuen Welt auf Entdeckungsreise gehen, mir einen Mega-Mecho mit coolen Waffen leisten, Aufträge erledigen und Attribute steigern. Vangers bietet so viel Unkonventionelles, daß K-D Lab einen Orden verdient hätte, in jedem Fall aber verdient es die Beachtung der Käufer. Doch Vorsicht: Vangers überzeugt nicht auf Anhieb, ein gewisses Frustpotential und Einarbeitungszeit sind schon nötig!

Name	**Vangers**
Genre	Genre-Mix
Hersteller	K-D Lab/ Interactive Magic
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 80 Mark
Spieler	1 – 8
Steuerung	Tastatur, Joystick
Besonderheiten	neuartiges Spielprinzip
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	TCP/IP, IPX

Mindestanforderung: P166, 16 MB RAM, 4x CD

Empfohlen: P200MMX, 32 MB RAM

Grafik	**79%**
Sound	**82%**

Spielspaß

Solo	Multi
82%	70%

TEAM APACHE

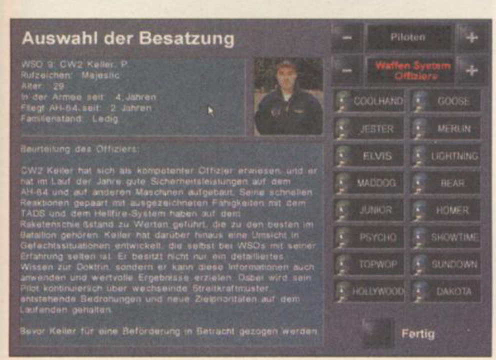
Die Flugzeuge der Vergangenheit und Gegenwart lassen auf sich warten. Der nächste Heli aber steht bereits im Hangar.

Nach dem Erscheinen von Longbow 2 ist es für jeden Hersteller schwierig, eine weitere Helicopter-Simulation auf den Markt zu bringen. Schließlich wird diese dann an der Referenz gemessen werden. Simis hat diesen Schritt nun doch gewagt und präsentiert mit Team Apache einen weiteren Anwärter für die Genrekrone. Neben den üblichen Zutaten wie zwei Kampagnen, die Euch nach Kolumbien und Lettland führen, gibt es die bekannten Instanteinsätze, Übungsmissionen sowie einen eigenen Missionseditor.



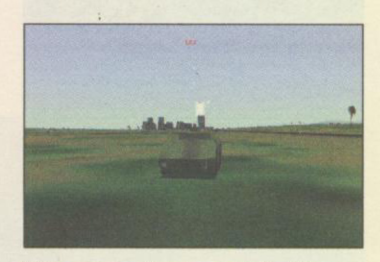
Puh. Knapp daneben ist auch vorbei.

Größtes Manko von EAs Referenzprodukt waren die hohen Hardwareanforderungen. Der große Detailreichtum forderte halt seinen Tribut. Hier begnügt sich Team Apache mit weitaus weniger, so daß ein P200 in Kombination mit einer Voodoo-Karte ausreicht, um flüssige Bewegungen auf den Bildschirm zu zaubern. Obwohl in der Regel nur das Fliegen im Vordergrund steht, haben sich die Entwickler zusätzlich etwas nettes einfallen lassen. Da jeder Krieg an den Nerven der Beteiligten nagt, müßt Ihr ein wachendes Auge auf Eure Kameraden werfen. Die können nach einem verpatzten Einsatz schon einmal in das berühmte schwarze Loch fallen. Dann hilft nur noch ein klärenes Gespräch. Ob Ihr dabei sanft vorgeht oder eher ein Machtwort sprecht, bleibt Euch überlassen. Bei den Einsätzen werden Euch selbstverständlich nicht nur die Feinde im Weg stehen. Die Witterungsverhältnisse wurden sehr gut umgesetzt und so ist es eine zusätzliche Herausforderung, in einem Sturm eine Mission zu fliegen.



Wichtig! Die Hintergründe zu den Piloten.

Grafisch macht Team Apache einen guten Eindruck. Zwar ist der Detaillevel nicht so hoch wie bei dem EA-Produkt, und auf dem Schlachtfeld wirken die Einheiten oft ein wenig statisch und sind nur wenig animiert, dafür verlangt es aber auch nicht so viel an Hardware. Multiplayerfreunde werden natürlich nicht vergessen. *mw*



Die gegnerischen Einheiten wirken zum Teil statisch



Das Ende einer Karriere. In Kamikaze-Manier auf den Feind.

GUT — Maik Wöhler

Da hat Simis ja eine gute Simulation auf die Beine gestellt. Besonders interessant ist der Part für Hobbypsychologen, wenn es darum geht, depressive Kameraden wieder aufzubauen. Auswirkungen scheinen die Bemühungen zwar nicht zu haben, aber dennoch macht es irgendwie Spaß – und wie heißt es doch so schön? Geteiltes Leid ist halbes Leid. Und so schafft es eine besondere Atmosphäre, und falls einer der Kameraden vom Himmel geholt wird, legt man sich bei der Rettungsmission besonders ins Zeug. Technisch ist der Titel solide und gefällt mir sehr gut. Die Grafiken wirken zwar im Gegensatz zu Longbow 2 zuweilen etwas steril, aber das ist kein wirkliches Manko. Die Flugphysik wurde gut umgesetzt, auch wenn sie sich ebenfalls hinter EAs Throninhaber einreihen muß. Insgesamt kann ich Team Apache ruhigen Gewissens jedem empfehlen, lediglich Longbow-Veteranen wird zu wenig geboten. Zum Abschluß möchte ich noch jedem raten, lieber die englische Version zu kaufen, da die deutschen Stimmen mehr zum Lachen animieren.

Name	**Team Apache**
Genre	Flugsimulation
Hersteller	Simis/Mindscape
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1-8
Steuerung	Maus, Tastatur
Besonderheiten	**3Dfx**
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	TCP, IPX, Modem

Mindestanforderung
P166, 32 MB RAM, 4x CDROM, 2 MB SVGA

Empfohlen
P233 MMX, 32 MB RAM, 8x CDROM, 4 MB SVGA **3Dfx**

Grafik	**74%**
Sound	**68%**

Spielspaß

Solo	Multi
74%	78%

STRATOSPHERE

Hinter den sieben Bergen kämpfen die Helden in fliegenden Burgen


Hinaus ins freie Land...

... wo die bösen Feinde lauern

Jetzt schlägt die Fantasy-Welle Kapriolen. In einem fernen, ansonsten aber recht mittelalterlich anmutenden Land regieren Könige und Ritter von ihren stolzen Burgen aus. Da entdeckt ein findiger Alchemist die Existenz fliegender Steine. Diese wiederum lassen sich zu kleinen fliegenden Bergen zusammenfügen, auf welche man wunderbar Burgen bauen kann. Windmühlen für die Energieversorgung, Kanonen und Geschütze der verschiedensten Arten und diverse Fortbewegungs- und Steuereinrichtungen machen das Eigenheim des Fürsten zur buchstäblich fliegenden Festung. Nach und nach, im Zuge der fortschreitenden Kampagne, stehen immer neue Waffen und Zusatzmodule zur Verfügung. Diese kann der mobile Schloßherr allerdings nur in seine wehrhafte Behausung integrieren, wenn auch der Bauplatz dafür vorhanden ist. Also hängt es wieder an der Menge der zur Verfügung stehenden fliegenden Steine, die glückreich aufgefunden und erworben werden wollen. Nun tragen sich in jenem Lamd hinter den sieben Bergen üble Machenschaften zu, Ränkespiele und Verschwörungen gegen den rechtmäßigen König. Also ist der junge Held, dargestellt vom Spieler, gefordert, erst einmal Erfahrungen zu sammeln und anschließend gegen das Schlechte dieser Welt zu Felde zu ziehen. Zunächst lernt Ihr, das felsenschwere Luftgefährt mit angemessener Flugphysik zu lenken und seine verschiedenen Waffen und Einrichtungen zu gebrauchen, später erweitert Ihr die eigenen Möglichkeiten und Waffenbestückungen und tretet gegen feindliche Luftschlösser an, alles in majestätischem Schneckentempo, das allerdings bei unangenehm nahen Bergflanken schnell zur verhängnisvollen Kollision führen kann. *fe*


Vollfarbige Schlachten in polygoneckigem Ambiente


Der Burgenbaueditor ist eine der Stärken von Stratosphere

GEHT SO

Eigentlich eine tolle Idee, mittelalterliches Fantasy-Ambiente mit fliegenden Burgen und geheimnisvollen Kräften zu einem eigenwilligen Actionspiel mit RPG-Anlehnungen zu formen. Die Missionen sind auch einigermaßen abwechslungsreich ausgefallen. Das Bestücken der eigenen Flugburg, besonders nach erfolgreichem Fortkommen und Missionsabschluß, ist eine weitere Bereicherung der Kampagne. Der Editor ist eine der echten Stärken von Stratosphere. Die Probleme liegen eher woanders. Zum einen bleibt die Grafik auch trotz eines 3Dfx-Beschleunigers eher mittelprächtig bis unauffällig, zum andern verharrt das Spiel in simplem Herumdampfen und Breitseitenfeuern. Die Möglichkeiten eines solchen Fantasy-Plots wurden also so gut wie gar nicht genutzt. Was am Ende bleibt, ist ein relativ simples Actionspiel, mit vorhandener ozeanriesenträger Flugphysik und einigem Geballer, das nur durch die Story mit heroischen Heldensagen und üblen Verschwörungen etwas belebt wird.

Fritz Effenberger

Name	Stratosphere
Genre	Action
Hersteller	Ripcord
Schwierigkeit	einfach
Preis	90 Mark
Steuerung	Maus, Keyboard
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	bis 4, alle Optionen

Mindestanforderung
P 133, 32 MB Ram, 45 MB HD, 4x CD, 2 MB Grafik

Empfohlen
P 166, 190 MB Ram, 4 MB Grafik mit Beschleuniger

Grafik 68%
Sound 69%
Spielspaß

Solo	Multi
66%	61%

WARGAMES

Jetzt haben wir den Salat. Echtzeitstrategie mit 3D-Beschleuniger. Und auch noch mitten im kalten Krieg

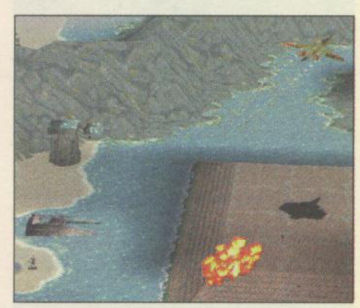
Der Film „Wargames" ist ein echter SciFi-Klassiker. Ein durchschnittlicher US-Teenager decodiert sich aus purer Wochenend-Langeweile einen Pfad durchs Netz, um dort zu seinem Entzücken wildfremde spielfreudige Computer anzutreffen. Im Film macht der Bub rechtzeitig seinen Weg ins Innerste der Nordatlantischen Verteidigungszentrale und erhält die Chance, nochmal den Überrechner zu einem Match zu fordern. Das hält den wildgewordenen elektronischen Verteidiger der freien Welt etwas hin, und am Ende erkennt dieser, daß keine der zur Verfügung stehenden Nuklearstrategien zu einem Sieg führt – maximal zu einem vernichtenden Patt. Glücklicherweise muß sich der Zuschauer nicht auch noch Bibelsprüche anhören, sonst hätte die amerikanische Scheinmoral den ansonsten unterhaltsamen Film völlig verdorben. Und nun wird aus dem Filmstoff ein Strategiespiel. Eine weltumspannende Nuklearkriegssimulation, vielleicht mit ein paar B- und C-Waffenszenarien? Weit gefehlt, Wargames ist ein geradezu durchschnittliches Echtzeitstrategiespiel. Wahlweise als Vorkämpfer der guten (NORAD) amerikanischen oder bösen (WOPR) sowjetischen Seite dürft Ihr durch neblig-weichgezeichnete 3Dfx-Landschaften marschieren. Die WOPRs haben übrigens nett aussehende Mechs statt tumber Panzer zur Verfügung, das spricht doch eindeutig für den Kommunismus, oder? Die Geräuschkulisse ist beeindruckend: Zackige Antworten, panisches Herumgebrülle und effekthaschende Todesschreie in verzerrter Sprechfunktonlage. Aber nicht nur die Waffen dürfen sprechen, manche Missionen stehen und fallen mit den Fähigkeiten Eurer Hacker, die im Feindesland Gebäude infiltrieren und dort durch geschicktes Herummanipulieren Geldbeträge auf das Kompaniekonto umleiten. Komplette Dreh-, Zoom- und Kippfähigkeiten erlauben vielfache Ansichten. *fe*



Vorsicht! So eine Radarschüssel ist gleich kaputt! Oh, schon passiert...



Geradezu herzig, wie die Sowjet-Walker den Berg hinaufkrabbeln


Bombenangriffe sind ein beliebtes operatives Mittel


Im Gänsemarsch über die Hängebrücke


Fritz Effenberger

GUT Was mich persönlich letztendlich doch überzeugt hat, ist die markig-militaristische Präsentation, die keinen Zweifel daran läßt, wie bescheuert Militär in Wirklichkeit doch ist. Der ganze Unsinn der Ära des kalten Kriegs mit seiner ideologischen Verhärtung auf beiden Seiten gerät hier in einen sarkastischen Zerrspiegel, der dem ansonsten eher konventionell geratenen Strategie- oder besser Taktikspiel doch sehr zugute kommt. Ich finde es auch etwas bedauerlich, daß die Möglichkeiten der 3D-Grafik nicht wirklich ausgenutzt worden sind. Da bekommen wir auf 2MB-2D-Grafikkarten bei anderen Spielen mehr zu sehen. Immerhin ist die Ansicht nahezu beliebig rotier-, kipp-, und zoombar, das verschafft doch ab und an einige neue Einblicke. Die Einheitensounds sind durchweg lustig und die Hintergrundmusik ziemlich cool, die gesamte Präsentation mit der Aura des erbitterten kalten Krieges, der nun doch noch endlich ausgebrochen ist, wirkt humoristisch und schön überzogen, das garantiert einen hohen Spaßfaktor.

Name	**Wargames**
Genre	Echtzeitstrategie
Hersteller	MGM
Schwierigkeit	leicht
Preis	90 Mark
Besonderheiten	3dfx Empfohlen
Steuerung	Maus, Tastatur
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	bis 4, alle Optionen

Mindestanforderung
P 133, 16MB Ram, 16 MB HD, 4x CD, 2 MB Grafik

Empfohlen
P 200, 32 MB RAM, 12x CD, 4MB 3dfx/Voodoo-Grafik

Grafik	**78%**
Sound	**80%**

Spielspaß

Solo	Multi
73%	75%

DUNE

Der dritte Krieg auf

Westwood beschenkt uns mit einer Neuauflage des Echtzeitwüstenkrieges. Wie neu ist er wirklich?



Der Einsatzleiter (hier aus dem Haus Atreides) erklärt die Fakten

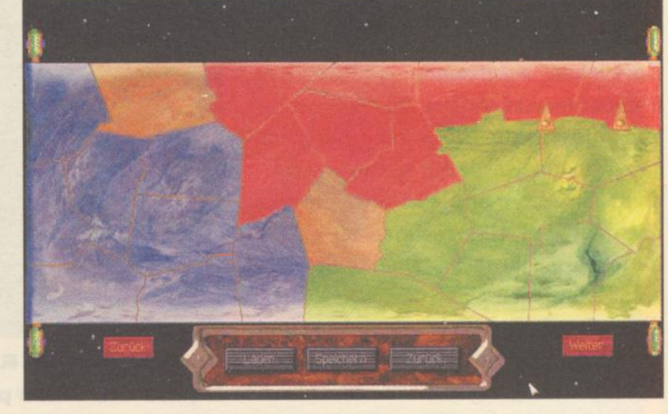


Dagegen ist der Ortos-General eine halbe Maschine



Und der Admiral der Harkonnen erinnert an Mick Jagger

Frank Herberts Erfolgsromanserie um den geheimnisvollen Wüstenplaneten und seine Bewohner und Eroberer hat nicht nur in Buch- und Filmform Millionen verzaubert und unterhalten, sondern war auch Vorlage zu zwei mittelprächtigen Strategiespielen. Dune2 kann, noch vor Command&Conquer und Warcraft, als Beginn der typischen Echtzeitstrategiespiele gelten, einem Genre, das sich bald als das – zumindest hierzulande – beliebteste entwickeln sollte. Nachdem die Nachfolger und Weiterentwicklungen dem Original schon längst (um Lichtjahre) den Rang abgelaufen haben, war es für die Spielepioniere von Westwood wohl an der Zeit, einen neuen Versuch zu wagen. Es gibt eine ganze Reihe von SF-Romanen, die gute Vorlagen für Strategie- und andere spiele bieten, aber der Wüstenplanet vereinigt eine ganze Reihe an Komponenten, die sich sehr schön – und relativ einfach – in ein Spiel umsetzen lassen. Zum einen haben wir verschiedene konkurrierende Parteien, die um den Planeten und sein unbezahlbar wertvolles Produkt ringen. Wir erinnern uns: Das sogenannte Gewürz, eine exotische Droge, schenkt verlängertes Leben und gesteigerte geistige Fähigkeiten und ist Grundvoraussetzung für den Raumflug, da nur solchermaßen gedopte Piloten die Tücken des Hyperraums durchsegeln können. Also ruft der Imperator im Introvideo einen Wettstreit aus, an dem die Adelshäuser der Atreides, Ortos und Harkonnen teilnehmen. Die jeweilig verschiedenen Charaktereigenschaften ermöglichen es, Euch ganz nach Belieben mit den Edlen (Atreides), den Heimtückischen (Ortos) oder den Brutalen (Harkonnen) zu identifizieren. Aber halt – da war doch noch wer? Richtig, die Fremen, ein arabeskes Nomadenvolk, das den allesverschlingenden Sandwurm verehrt und den Zankapfelplaneten – so ein Pech – seit Menschengedenken bewohnt. Sie sind bewaffnet, wenn auch nicht sehr massiv, und nehmen die Rolle einer neutralen und unberechenbaren Partei ein. Und da ist auch noch erwähnter Sandwurm, der hie und da, nur durch leichte Wellen im fein rieselnden Wüstensand angekündigt, aus den Tiefen hervorbricht und unvorsichtige Infanteristen oder Fahrzeuge mit Besatzung verspeist. Beginnen wir ein Spiel, so entrollt sich zunächst vor unseren Augen eine globale Planetenkarte, aufgeteilt in verschiedene Provinzen. Diese werden von den drei Seiten erobert, bis gemeinsame Grenzen oder strittige Regionen entstehen,



Wir betrachten den strategischen Fortgang



So sieht eine typische kleine Basis aus

2000 dem Wüstenplaneten



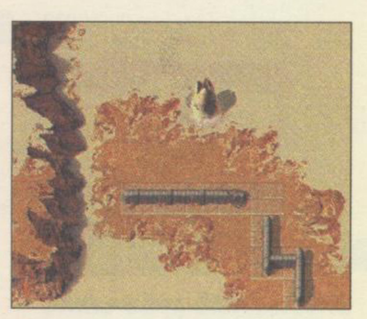
Kein Fog-Of-War verhüllt einmal entdeckte Gebiete, so daß wir den Gegner nach Herzenslust beobachten können

Wir stürmen die feindliche Basis – verzweifelt versucht er, seine Gebäude zu reparieren

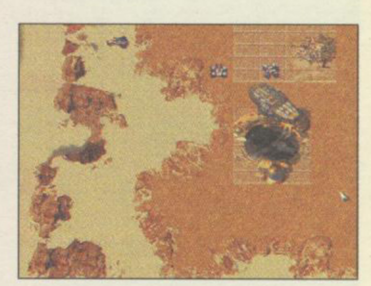




Hübsche Flammenwölkchen markieren den Abgang eines Bauwerks



Oops! Der Sandwurm hat meine Patroullie gefressen.



Der Zwischenauftrag ist erledigt und der Schmugglerraumhafen besetzt – übrigens essentiell für das Missionsziel

dann kommt es zum Konflikt. Nach einem kurzen Videobriefing beginnt der Einsatz. Wer von Euch hat noch nie Command&Conquer oder einen der typischeren Klone wie Earth oder KKND gespielt? Für diese unter Euch müßte ich weiter ausholen, alle anderen finden sich sofort zurecht, da die Spielmechanik, also die Engine, eigentlich 1:1 aus C&C übernommen wurde. Gebäude könnt Ihr nur auf Felsboden errichten, nicht im trügerischen Sand, was den zur Verfügung stehenden Bauplatz einschränkt. Das dazu nötige Geld bekommt Ihr durch das vom Sammlerfahrzeug geerntete Gewürz (früher hieß das Tiberium), Upgrades führen zu neuen Bauoptionen, Windkraftwerke halten die Räder in Schwung, ein Warenkorb aus Infanteristen, Radfahrzeugen und Kettenpanzern dient zu Angriffszwecken und die altbekannten Mauern und Geschütztürme zur Verteidigung. Die Missionen haben durch den vielfarbigen Romanhintergrund mehr Substanz und Glaubwürdigkeit als in vielen vergleichbaren Spielen. Die vielberedete Grafik allerdings entspricht nicht dem Stand von 1998. Verglichen mit TA oder M.A.X.2 wirkt die optische Präsentation doch etwas altbacken. Man muß es mögen... Das Spiel selbst fällt in keiner Weise auf, ganz klar ist es handwerklich solide konstruiert, die KI der Gegner und auch der eigenen Einheiten hält sich in (bequemen) Grenzen, zeigt aber auch keine besonderen Schwächen, so daß sich ein Kauf eher für Frank-Herbert-Fans oder begeisterte Kommandanten vorangegangener Dune-Kriege empfiehlt.

fe



Fritz Effenberger

GUT Auch wenn Dune2000 wirklich überhaupt nichts aufregend Neues bietet, ist es dennoch schön zu spielen. Die Atmosphäre ist stimmig, die Hintergrundmusik klassisch-orchestral und die Einsätze ausreichend abwechslungsreich. Einsteiger werden sich schnell zurechtfinden und für fortgeschrittene Strategen ist es durchaus für ein entspanntes Spielchen zwischendurch zu empfehlen. Alles in allem wirkt Dune2000 auf mich eher wie ein Nebenprodukt, das aus einer bewährten Spieleengine (C&C bzw. Dune2 mit leichten grafischen Verbesserungen) mit einer verkaufsträchtigen Story dahinter entstand. Neue Ideen wird man vergeblich suchen, aber das ist sicherlich auch nicht Westwoods Absicht gewesen, hier greift vor allem der Nostalgiefaktor und der bekannte Name, ähnlich wie bei Lucas Arts' Star Wars Rebellion. Dune-Fans oder eingefleischte C&C-Generäle werden hier vor allem zuschlagen und ihren Spaß haben. Wer einfach nur ein gutes Echtzeitstrategiespiel sucht, sollte sich die Konkurrenz ruhig genauer ansehen.

Name: **Dune2000**
Genre: ... Echtzeitstrategie
Hersteller: ..... Westwood
Schwierigkeit: .. einstellbar
Preis: .... 90 Mark
Steuerung: .... Maus, ... Keyboard
Spiel: .... deutsch
Anleitung: .... deutsch
Multiplayer: .bis 8 Internet, ...Lan und Seriell(2)

Mindestanforderung
P 100, 16 Mb RAM, 80 MB RAM, 4xCD, 1MB Grafik

Empfohlen
P166, 32 MB RAM, 150 MB HD, 8xCD, 2 MB Grafik

Grafik 71%
Sound 80%
Spielspaß

Solo	Multi
70%	71%

OPERATIONAL ART OF WAR

Strategie für Experten mit einer großen Portion Geduld



Welche Taktik soll es sein?

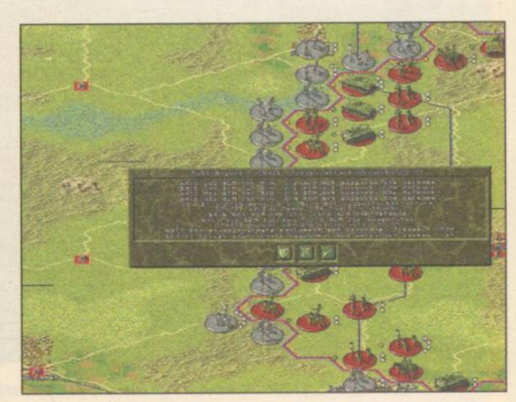
Das Genre der rundenbasierten Strategiespiele gerät angesichts der wahren Flut an Echtzeitkonkurrenten zunehmend in den Hintergrund. Eigentlich schade, denn gerade bei Echtzeitspielen ist oft nicht viel mehr gefordert als eine möglichst große Armee unter Zeitdruck aufzustellen. Von Taktik oder gar langfristigen Strategien oft keine Spur. Um so erfreulicher ist der nun erschienene Titel von Talonsoft „Operational Art of War", der eine strategische Herausforderung auf höchstem Niveau verspricht und es auch tatsächlich hält.

Die Präsentation hingegen ist mehr als schlicht und fällt deshalb weit hinter dem Gameplay zurück. Die Missionsbeschreibungen gibt es lediglich in Textform, und schöne Animationen der Einheiten oder grafisch opulente Explosionen sind nicht zu finden. Der Sound hingegen ist atmosphärisch dicht. Zur Darstellung der Karten und Einheiten könnt Ihr zwischen einer Draufsicht und einer schrägen 3D-Ansicht in jeweils 2 Zoomstufen wählen.



Die Präsentation ist insgesamt wenig zeitgemäß

Für Angriffsbefehle habt Ihr mehrere Varianten zur Verfügung. So bestimmt Ihr unter anderem, bis zu welchem Verlustgrad Eure Truppen kämpfen und umliegende Verbände zusammen agieren sollen.



Nach dem Gefecht kommt der Bericht

Operational Art of War bietet vielfältige Optionen, die viel Geduld und Sorgfalt verlangen, weswegen es kein Spiel für Zwischendurch ist. Dafür habt Ihr genügend Zeit über Euer Leben nachzudenken, wenn der Computergegner am Zug ist – es dauert... Die KI ist besonders ausgefeilt und dürfte selbst für Profis eine Herausforderung sein. Sie sucht ständig Eure Linien nach Schwachstellen ab und konzentriert gegebenenfalls schnell und effizient ihre Einheiten, um Euch in Umgehungsmanöver zu verwickeln und in Zangenbewegungen aufzureiben. Verschiedene Schwierigkeitsgrade geben Euch die Chance, die Aggressivität der KI anzupassen. Somit können auch Einsteiger mit viel Geduld eine Schlacht riskieren.

Wer nach dem Durchspielen der Szenerien neue Herausforderungen sucht, wird auf der Homepage schnell fündig. Der mitgelieferte Editor lädt ebenfalls zum Bau eigener Szenarien ein. *mw*

GUT

Maik Wöhler

„Operational Art of War" ist eines dieser Spiele, das ich am liebsten zweimal bewerten würde. Für die Fangemeinde der rundenbasierten Strategie bietet es genau die Tiefe, die andere Produkte wie Panzer General und Kollegen vermissen lassen. Für sie dürfte es ein hoher Achtziger sein. Andere hingegen werden wegen der mangelnden Präsentation, der ausufernden Komplexität sowie der langen Wartezeiten zwischen den Zügen, in dem Produkt nur höheres Mittelmaß sehen. Mir persönlich kommt Talonsofts neuestes Produkt gerade recht, da es aus dem Strategieallerlei heraussticht und eine echte Herausforderung bietet. Die mitunter langen Ladezeiten nehme ich gerne in Kauf, wenn sie dafür eine solide KI bietet, die den Spieler wiederholt vor knackige Probleme stellt. Und glaubt mir, daß die gegnerischen Einheiten sehr geschickt agieren. Diejenigen unter Euch, denen Panzer General zu leicht war, sollten auf jeden Fall reinschauen. Sie werden es nicht bereuen. Alle anderen können aber durchaus einen Versuch riskieren und Probespielen.

Name: ...... **Operational Art of War**
Genre: ...Rundenstrategie
Hersteller: ......Talonsoft
Schwierigkeit: ..einstellbar
Preis:ca. ....100 DM
Spieler: ....1 - 2
Steuerung: ....Maus
Spiel: ....englisch
Anleitung: ....englisch
Multiplayer: ....TPC, IPX, ...Modem

Mindestanforderung
P166, 16 MB RAM, 4 x CDROM, 2 MB SVGA

Empfohlen
P233, 32 MB RAM, 4 x CDROM, 2 MB SVGA

Grafik 43%
Sound 71%
Spielspaß
Solo 72% | Multi 63%





So einfach kann Fantasia aussehen

WARLORDS 3: DARKLORDS RISING

Rundenstrategie im Reich der Fantasie hat besondere magische Fähigkeiten, wie es scheint. Jedenfalls ist sie nicht totzukriegen. Nur ein bestimmter Moment ist unangenehm, ja gefährlich, nämlich wenn der Heimstratege sämtliche Missionen und Szenarien bis zur unausweichlichen Langeweile durchgespielt hat. Da hilft ein Add-On aus der Patsche, wobei Darklords Rising nicht einfach vier neue Kampagnen, zwölf Einzelszenarien und fünf Helden beinhaltet, sondern auch den gesamten Vorgänger mit allen Missionen und Eigenschaften. Sieben eigene Multiplayerszenarien von Capture-the-flag bis North-vs-South geben Genrefans die Möglichkeit, gegeneinander anzutreten. Nur am traditionalistischen Spielprinzip hat sich nichts geändert. Dörfer müssen eingenommen werden, da sie Geld und Mana bringen, Gefechte werden ohne Euer Zutun nach Stärkeverhältnissen und Zufall ausgerechnet, Zauberei und Schwertermacht sollen das Reich des Bösen wieder ins Vergessen zurückstoßen. *fe*



GUT

Bei aller Antiquiertheit – und die kann man wirklich nicht übersehen – solche Spiele machen Spaß, und das nicht nur für eingefleischte Fantasy-Strategen. Geruhsames Tüfteln und Herumschicken von Truppen und Helden, aufgelockert von gelegentlichen Quests werden ihren Reiz sicher noch in Jahren nicht verlieren.

Name ..... **Warlords 3: ...... Darklords Rising**
Genre: ...Rundenstrategie
Hersteller: SSG/Microprose
Besonderheiten: ....
....umfangreicher Editor
Multiplayer: .. bis 8 Spieler

Mindestanforderung
P 90, 16 MB Ram, 80 Mb HD, 4x CD, 1 Mb Grafik

Grafik 60%
Sound 66%
Spielspaß

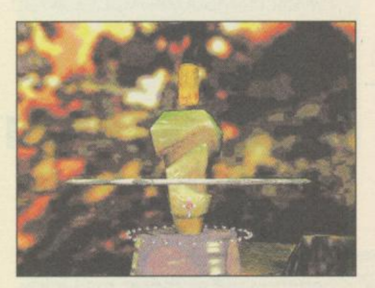
Solo	Multi
71%	70%

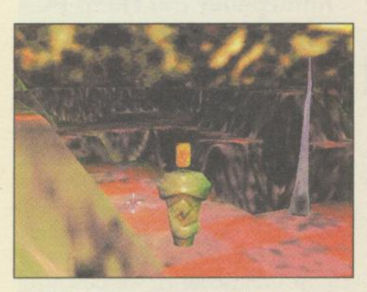
Kleinanzeigen

SENTINEL RETURNS

Ein Kultspiel kehrt aufpoliert zurück


Sieg: Ist Euch der Sentinel schutzlos ausgeliefert...


...könnt Ihr einen Roboter an seine Stelle setzen


666 mal wurde tief in den Farbtopf gegriffen

Groß und mächtig, schicksalsträchtig... so thront nicht nur der Watzmann über bayerischen Almbauern und norddeutschen Urlaubern, sondern auch der Sentinel über seinem geometrischen Reich. Der große Wächter herrscht über 666 dreidimensionale Welten, auf deren höchsten Punkt er sich jeweils eingenistet hat. Dort droben rotiert er langsam aber stetig um die eigene Achse und sucht die Landschaft nach Objekten ab, die er unter Energiegewinn absorbieren kann. Viel kommt ihm dabei allerdings nicht unter die Augen, nur ein paar stilisierte Bäume stehen vereinzelt herum, und die liefern nur einen mickrigen Energiepunkt, zu wenig, um auf dem Speiseplan des Sentinels zu landen. Anders ist das mit Euch, bzw. mit dem Roboter, in dessen Innerem Ihr Euch befindet. Steht dieser im Blickfeld des großen Meisters, so wird er zunächst nur gescannt, ist gar die Grundfläche Eurer Figur für den Sentinel sichtbar, saugt er Euch den Energievorrat aus bis Ihr zugrunde geht. Das Ziel ist es nun, einen so hohen Punkt in der Landschaft zu erreichen, daß Ihr den Standplatz des Sentinels sehen könnt und im Gegenzug ihm Energie und Leben nehmt. Um diese Aufgabe zu bewältigen, müßt Ihr zunächst Euren spärlichen Energievorrat durch Absorbieren von Bäumen vergrößern. Bewegen kann sich die Spielfigur nicht, dafür habt Ihr jederzeit die Möglichkeit, unter Abzug von drei Energieeinheiten weitere Roboter in die Landschaft zu stellen, auch wieder nur auf Grundflächen, die in Eurem Sichtfeld liegen. Durch Druck auf die Teleport-Taste gelangt Ihr in die neu erschaffene Hülle, die Absorption des alten Blechkameraden bringt verbrauchte Energie zurück. Um auf eine höhere Landschaftsebene zu gelangen, dürft Ihr zusätzlich Felsplattformen erzeugen, auf die sich die Roboter stellen lassen. Ist schließlich der Sentinel samt dessen Grundfläche in Eurem Visier, könnt Ihr ihn absorbieren, seinen Platz einnehmen und Euch via Hyperspace in die nächste Welt begeben. Die Menge der angeeigneten Energie bestimmt dabei, in welches der vier Folgelevel Ihr kommt. Damit das Spiel – nach erfolgreicher Verinnerlichung des kompliziert scheinenden, aber simplen Konzepts – auf Dauer nicht zu einfach wird, stehen dem Sentinel in höheren Stufen zwei Gehilfen zur Seite. Sentries thronen als Kronprinzen zusätzlich über der Landschaft und müssen beseitigt werden, Meanies teleportieren Euren Roboter einige Ebenen nach unten. Im Netzwerk dürfen bis zu acht Spieler den Gipfel um die Wette stürmen. *sf*


Auch ohne 3Dfx droht Energieverlust


Stephan Freundorfer

GUT

So schwierig es ist, das Prinzip von Sentinel zu vermitteln, so einfach ist das Spielgeschehen selbst. Wenige Elemente und Strategien genügen, um einen Level erfolgreich abzuschließen, spätestens nach der dritten Welt ist jedermann klar, worum und wie es geht. Aber nicht ohne Grund war Sentinel das Kultspiel der 8-Bit-Generation, es ist ein zeitloser Klassiker, der immer wieder zu einer Runde einlädt. Dank moderner Rechner ist die Neuauflage grafisch nicht mehr gar so abstrakt, Texturen in düsteren Farbkombinationen und der atmosphärische Soundtrack schaffen es, leicht klaustrophobische Stimmung zu erzeugen. Die Vielzahl der Welten verspricht zunächst Spielefutter für einige Wochen, nachdem Auftreten der Sentries und Meanies ist Abwechslung allerdings Mangelware. Zur Entspannung zwischendurch ist die Rückkehr des Sentinels allemal ein Spiel wert, der fehlende Zusammenhang und die Beliebigkeit der Level werden aber niemand zu durchwachten Nächten vor dem Rechner bewegen können.

Name	**Sentinel Returns**
Genre	Denkspiel
Hersteller	Psygnosis
Schwierigkeit	ansteigend
Preis	ca. 80 Mark
Spieler	1 - 8
Steuerung	Tastatur+Maus
Besonderheiten	3Dfx
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	IPX

Mindestanforderung
P133, 16 MB RAM, 4x CD

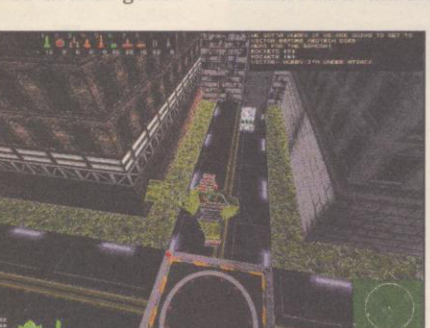
Empfohlen
P166, 32 MB RAM, 3Dfx

Grafik **71%**
Sound **75%**
Spielspaß

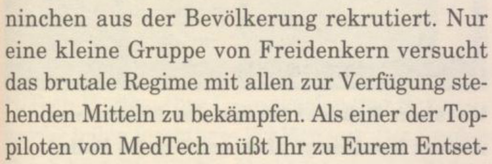
Solo	Multi
77%	72%

ADRENIX

Der Menschheit wird in der Zukunft wieder einmal übel mitgespielt. Seuchen, Umweltzerstörung und Kriege raffen Tausende dahin und die Erde verkommt zu einem Trümmerfeld. Das Militär regiert fortan die zu Grunde gerichtete Gesellschaft und entwickelt zusammen mit dem Forschungskonzern MedTech eine Droge, mit der man Soldaten zu perfekten Kampfmaschinen umfunktionieren will. „Adrenix" heißt das Wunderpräparat, das allerdings eine fatale Nebenwirkung besitzt: Es ist tödlich. Um den Stoff zu testen werden kurzerhand wahllos Versuchskaninchen aus der Bevölkerung rekrutiert. Nur eine kleine Gruppe von Freidenkern versucht das brutale Regime mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln zu bekämpfen. Als einer der Toppiloten von MedTech müßt Ihr zu Eurem Entsetzen eines Tages feststellen, daß das Unternehmen Eure Verlobte entführt hat. Auf Euch selbst wartet die Exekution, der Ihr dank der Hilfe der Rebellen nur mit knapper Not entkommen könnt. Frisch auf die Seite des einstigen Feindes übergelaufen, rauscht Ihr nun im „Descent"-Stil durch enge Schächte und Tunnel sowie durch die Straßen und Gebäude der Zukunftsmetropole. Dabei bewältigt Ihr diverse, vor Beginn in einem Missionsbriefing erläuterte Aufgaben, wie das Zerstören von bestimmten Objekten oder das Eskortieren von Fahrzeugen, während Euch feindliche Einheiten in hitzige Gefechte verwickeln. Schutzschildenergie und Munitionsvorrat frischt Ihr durch Power-Ups wieder auf, und beizeiten läßt sich Euer Flugobjekt auch mit durchschlagskräftigeren Vernichtungswerkzeugen ausstatten. *cis*



Ein gezielter Schuß – und der Hubschrauber war einmal





GEHT SO

Gegenüber „Forsaken" besitzt dieses „Descent"-Plagiat trotz seines stark missionsorientierten Gameplays in etwa so viel Anziehungskraft wie ein Hautausschlag. Dies liegt vor allem an der mangelhaften, unattraktiven Grafik, die auch in der Direct3D-Variante kaum an Niveau gewinnt. Also: Spart Euch lieber das Geld und spielt stattdessen noch einmal „Forsaken" durch oder wartet auf „Descent 3".

Name ....**Adrenix**
Genre ....Action
Hersteller Digital Dialect/PIE
Besonderheiten CD-Audio, ...D3D
Preis ....cirka 80 Mark
Multiplayer ..bis 8 Spieler; ....TCP/IP, IPX

Mindestanforderung
P133, 16MB RAM, 4x CD, 2MB Grafik

Grafik 61%
Sound 76%
Spielspaß

Solo	Multi
61%	65%

BEAST WARS TRANSFORMERS

Aus Kinderzimmer und -fernsehen sind sie mittlerweile altbekannt, nun gibt es die schwerbewaffneten Roboter, die bei Bedarf ihr Äußeres ändern können, auch auf dem PC. Allerdings verwandeln sich die Mitglieder des Maximal- und des Predatorclans nicht in futuristische Fortbewegungsmittel, sondern – wie der Name Beast Wars schon sagt – in wildes Getier wie Gorilla, Dino oder Skorpion. Für jede der beiden Parteien müßt Ihr in vier Zonen à drei Missionen mit einem von vier verfügbaren Transformern alles vernichten, was sich bewegt oder auf Euch schießt. Zielen ist dabei nur bedingt nötig, denn über ein Fadenkreuz werden automatisch Gegner wie Roboter, Raketentürme oder Raumschiffe anvisiert. Je nach Gelände, durch das Ihr Euren Koloß in Third-Person-Perspektive steuert, müßt Ihr mehr oder weniger häufig die Gestalt wechseln. Die Tierform ist nämlich immun gegen die extreme Strahlung, die auf dem Planeten herrscht, dafür mangelt's den Biestern aber an Verteidigungswerkzeug. Durch verstreute Power-Ups könnt Ihr Eure Waffensysteme auf Vordermann bringen oder Euren Gesundheitszustand verbessern. Ab und zu finden sich in der Gegend sogar ein paar Schalter, die betätigt werden wollen, um ans Levelende zu gelangen. *sf*

In Tierform kann Euch die Strahlung der rosa Energon-Kristalle nichts anhaben



NAJA

Es ist sicher nicht einfach, ein tolles Konzept um billiges asiatisches Plastikspielzeug zu basteln, aber mit dem nötigen Aufwand wäre sicher mehr möglich als bei Beast Wars. Die 3D-Landschaften sind weder besonders hübsch noch einfallsreich und das ganze Spielprinzip beschränkt sich auf dröges, zielloses Ballern. Auch die an sich gute Idee, je nach Situation die Gestalt zu wechseln, bleibt in den Kinderschuhen stecken und wird in keiner Weise genutzt, um auch mal das Hirn des Spielers zu fordern.

Name ....**Beast Wars** ....**Transformers**
Genre: ....Action
Hersteller: ....Hasbro
Preis: ....ca. 80 Mark
Multiplayer ....IPX,TCP/IP, ...(Null-)Modem

Mindestanforderung
P100, 16 MB RAM, 3Dfx optional

Grafik 53%
Sound 58%
Spielspaß

Solo	Multi
48%	48%

SMALL SOLDIERS

Squad Commander

„Toy Story" ist der Schnee von gestern, es leben die Small Soldiers...

Daß dem Kino-Smash-Hit „Toy Story" ein weiterer Film mit ähnlichem Thema nachfolgen würde, war eigentlich gar keine Frage – höchstens eine der Zeit. Und daß ein solcher Nachfolger natürlich auch als Computerspiel zu haben sein würde, darüber brauchte man gar nicht erst zu reden. Nun ist es also so weit: In einem kleinen amerikanischen Vorstädtchen erwachen wieder mal Spielzeuge zum Leben. In diesem Fall handelt es sich um Plastiksoldaten zweier sich feindlich gegenüberstehenden Armeen: Die (erstaunlicherweise eher bösen) marinesähnlichen Commandos und die eher guten monstermäßigen Gorgonites, die, obwohl sie überhaupt nicht so aussehen, irgendwie eine innere Ähnlichkeit mit den Indianern haben.



Diesmal auf Seiten der Commandos: Eine wüste Keilerei im Badezimmer

Anfangs darf man sich für eine Seite entscheiden, und schon nimmt das Geschehen seinen Lauf. Sauber in jeweils zehn Missionen gegliedert gilt es, in einer aufeinander aufbauenden Kampagne Haus um Haus und Supermarkt um Bastelkeller von den jeweiligen Gegnern zu säubern. Wobei sich die Aufgaben ebenso wie die erforderlichen Vorgehensweisen durchaus unterscheiden; es ist also keineswegs so, daß der Feldzug der Gorgonites mit vertauschten Rollen derselbe wäre wie der der Commandos. In beinahe senkrechter Draufsicht geht es durch das Innere von Häusern und das Äußere von Blumenrabatten – steuerungsmäßig ganz so, wie man es von Echtzeitstrategien gewohnt ist. Als Zugeständnis an die Konsolen-Kids schweben überall Leben, Power Ups oder nette Bomben herum. Es wird nicht nur geschossen, sondern auch geknobelt (Türen aufkriegen, versteckte Durchgänge finden), und wer bereits Personal eingebüßt hat, kann sich aus der Spielekiste fast unbeschränkt mit Nachschub bedienen – mit dem witzigen Effekt, daß durchaus zwei und mehr identische Krieger im Aufgebot sein dürfen. Doch doch, da haben wir schon weitaus Schlechteres gesehen... *jn*



Im Gänsemarsch durch die Waschküche



Vorsicht Brüder! Hinter der Mülltonne wartet bestimmt eine teuflische Falle!

GUT

Joe Nettelbeck

Unsereins hat ja das Problem, daß gut nicht bloß einfach gut ist. Da gibt es etwa glatte Guts oder sehr gute Guts – „Small Soldiers" wäre eher ein Geht-so-Gut.. Denn zwar wird hier einerseits mal nicht der übliche Echtzeitstrategie-Brei geboten: Die „Toy Story"-Idee ist wohl auch nicht mehr wirklich neu, aber längst nicht so ausgelutscht wie manch anderer Plot. Damit einher geht natürlich andererseits das Gameplay, das doch in erster Linie auf die Kids abzielt: bunt, laut und etwas schrill tobt der Plastikkrieger-Trupp durch Wohnhäuser und Vorgärten – bei allen durchaus vorhandenen taktischen Möglichkeiten nicht unbedingt der Komplexitäts-König. Jugendliche und Erwachsene werden's bestimmt auch witzig finden, aber ob sich bei ihnen die rechte Langzeitmotivation einstellt, wage ich doch zu bezweifeln. Gut gefiel uns übrigens die (englische) Sprachausgabe; bleibt zu hoffen, daß hier bei einer Eindeutschung nicht wieder gepfuscht wird, wie wir es in letzter Zeit auch bei hochkarätigen Titeln leider oft erlebt haben...

Name	**Small Soldiers**
Genre	Echtzeitstrategie
Hersteller	Hasbro/DreamWorks
Schwierigkeit	variabel
Preis	ca. 70 DM
Spieler	1
Steuerung	Maus
Besonderheiten	-
Spiel	englisch (Import)
Anleitung	englisch
Multiplayer	-

Mindestanforderung
P100, 16 MB RAM, 4 x CD, 1 MB SVGA

Empfohlen
P166, 16 MB RAM, 6 x CD, 3Dfx

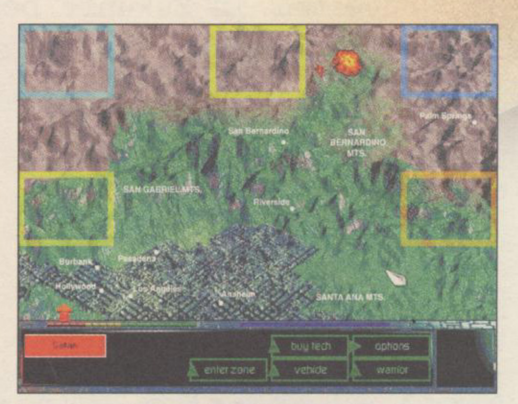
Grafik **79%**
Sound **78%**
Spielspaß

Solo	Multi
70%	-%

TRIBAL RAGE

Interstate 76 als Echtzeitstrategie oder Elvis in der Rolle des Mad Max – das ist hier die Frage

Zuerst geht die Zivilisation unter, dann rotten sich die Überlebenden zu Gangs zusammen. Diese beginnen einen erbitterten Bandenkrieg um die Ruinen des einst blühenden Los Angeles. Nach den unterhaltsam-lehrreichen Tutorials, die bereits einen ersten Eindruck vom schwarzen Humor des Spiels vermitteln, entscheidet Ihr Euch für einen der sechs Stämme. Wir schreiben das Jahr 2030. Zunächst fahren die Biker vor, Feuerstühle, Lederkutten, MGs und brennende Ölspuren sollen ihre Vorherrschaft über Südkalifornien sichern. Die Cyborgs sind halbmechanische Gestalten, die mit Energieschwert, Fusionsgewehr und brutaler Kraft nach der Alleinherrschaft greifen. Auch die Frauenbewegung entwickelt in dieser Ära neue, tödliche Blüten: Die Amazonen verfügen über Bögen mit Explosionspfeilen, Hexenkräfte und Dinosaurier. Die Enforcer dagegen sind die Urenkel der L.A.P.D. und nichts weiter als Söldner mit HiTech-Waffen. Ihre Laserpistolen und Raketenwerfer teilen furchtbare Schläge aus. Der Trailer Trash besteht aus den Nachkommen der Wohnwagenleute, der Proletarier, Spießer und Arbeitslosen. Sie ballern mit herkömmlichen Schrotflinten und Jagdgewehren herum und



Los Angeles wird heftig umkämpft

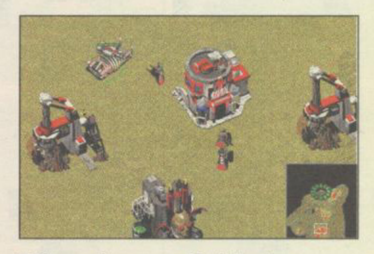
werden von Elvisdarstellern begleitet. Die coolsten aber sind die Mitglieder des Death Cult, die mit Handkreissägen, Flammenwerfern und Giftgasbomben ins Feld ziehen. Jede Gang verfügt über zwei Handvoll verschiedener Kämpfer und Fahrzeuge mit spezifischer Waffe und Tragfähigkeit. Diese spielt ebenfalls eine zentrale Rolle, da Ihr alle Typen zwischen den Missionen neu ausrüsten und mit eigenen Namen versehen dürft, so daß sie für den nächsten Einsatz zur Stelle sind.

Die Unterschiedlichkeit der Stämme bringt es mit sich, daß man sich durchaus in die jeweiligen Eigenheiten einarbeiten muß, um wirklich erfolgreich zu sein. Ausgehend vom eigenen Sektor greift Ihr einen benachbarten an, in dem, beginnend mit Hauptquartier und finanzfördernden Erzminen, nach und nach aufgeräumt wird. Aus diesem bekannt-bewährten Prinzip formt sich eine nichtlineare Kampagne mit immer neuen Überraschungen. *fe*



Schicke Fahrzeuge haben sie schon, diese Post-Apokalyptiker

Immer wieder finden sich Erste-Hilfe- und Munitionspacks



Mit so bunten Gebäuden macht das Basenbauen wieder Spaß



In der Wüste wachsen natürlich nur Kakteen



Fritz Effenberger

SUPER

Dieses Spiel könnte von Quentin Tarantino sein. Die sechs Stämme sind allesamt richtig cool und kultig ausgefallen. Meine Lieblinge sind aber eindeutig die Death Cult. Düstere Metal-Brüder mit tiefen Stimmen und effektiven Waffen. Ach, was für ein Bild, wenn meine Splatter Punks in Maschinengewehrlaune vorrücken, unterstützt von weitreichenden Hellbringer-Raketen! Aber nicht nur in puncto Humor und Phantasie versteht Tribal Rage zu überzeugen, auch die Spieleengine dahinter bringt erfreuliche Details ins Geschehen. Endlich darf ich meine Einheiten vor jeder Mission in aller Ruhe selbst konfigurieren, sie mit Zweitwaffen oder Panzerung ausstatten, um noch rascher den Widerstand der Nachbarn zu zerstreuen und ihre Gebäude zu besetzen. Die Grafik ist bunt, aber etwas simpel (das Gelände ist relativ flach und ohne 3D-lastige Effekte). Macht nichts, hier regiert der Kult. Tribal Rage ist nicht unbedingt was für bierernste Panzergeneräle, sondern unterhaltsamer Strategiespaß pur.

Name	**Tribal Rage**
Genre	Echtzeitstrategie
Hersteller	Talonsoft
Schwierigkeit	leicht
Preis	80 Mark
Steuerung	Maus, Keyboard
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	8 via LAN, 4 via Internet, 2 via Modem

Mindestanforderung
P 100, 16 MB RAM, 40 MB HD, 4x CD, 1 MB Grafik

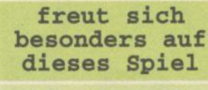
Empfohlen
P 166, 32 MB RAM

Grafik	**76%**
Sound	**84%**

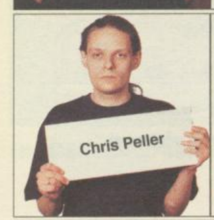
Spielspaß

Solo	Multi
79%	83%

Steckbrief



Damit Ihr Eure Pappenheimer in Zukunft besser einschätzen könnt (vor allem ihre persönlichen Spiele-Vorlieben)

Knastkamera	freut sich besonders auf dieses Spiel	persönlicher Favorit in diesem Heft	Größte Enttäuschung in diesem Heft	und sonst...
	**Civilization: Call to Power,** weil mein ewiges Lieblingsspiel endlich fortgesetzt wird! Nachbarvölker, ich komme (hehe)...	**5th Element,** weil sich eine gehörige Portion der genialen Filmatmosphäre auch im Spiel breitmacht.	**Adrenix,** weil ich in diesem Sommer kaum ein überflüssigeres Spiel gesehen habe...	...schicke ich mich an, in Fallout 2 die hochnäsigen Städter zum Reden zu bringen. Seufz.
 	**Immer noch Descent 3,** weil meine Descent-2-CD schon ganz abgewetzt ist. Außerdem: Vorfreude ist die schönste Freude!	**Windows 98,** weil es jede Menge Power in die Kiste steckt! Ist es zu stark, bist Du zu schwach - gelle, Fritz...	Mein eigener Bericht, weil ich lieber schreiben würde, daß ALLE Händler fair mit ihren Kunden umgehen!	...wurde ich freiwillig dazu gezwungen, ab jetzt zivile Flugsims zu testen! Na dann Hals und Beinbruch...
 	**SiN,** weil ich abermals meinen lieben Kollegen zeigen darf, wer der Frag-King ist. Nur diesmal werde ich aus dem Nichts kommen.	**Vangers,** weil es so herrlich durchgeknallt ist und ich wetten könnte, daß es nicht jeder verstehen wird.	**Adrenix,** weil es wirklich zu spät herauskommt und keine ernsthafte Konkurrenz für Forsaken und Co. ist.	... freue ich mich, daß Stephan endlich bei gewissen Actiontiteln zur Maussteuerung gewechselt hat. Endlich ein Gegner.
 	**Creatures 2,** weil ich schon Teil 1 toll fand, und ich wieder eine Chance suche, knuddlige Viecher zu züchten und züchtigen.	**5th Element,** und das nicht nur, weil Chris' und mein Geschmack immer ähnlicher werden. Der Film war klasse und das Game ist lecker!	**Alpha Centauri,** weil ich es endlich spielen will, und zwar jetzt, und nicht erst im Herbst! Ich hab schon Sid-Meier-Entzugserscheinungen!	... will ich auch so einen Materiebeschleuniger wie in Alpha Centauri, damit ich mir die dusselige Fliegerei ersparen kann.
 	**Grand Prix Legends,** weil man mit den PS-starken Oldtimern so wunderbar durch die Kurven schlittern kann.	**Vangers,** weil ich extrem gespannt bin, was die anderen Planeten noch an skurillen Überraschungen bereithalten.	**Adrenix,** weil es in Zeiten von Unreal, Forsaken und einem Dutzend kommender 3D-Knaller derart veraltet und überflüssig ist.	...weiß ich seit kurzem, was realistische Fahrphysik bei Formel-1-Wagen wirklich bedeutet. Diese Fahrt werd' ich nie vergessen...
 	**SiN,** weil ich Elexis endlich in Aktion sehen möchte und die Demo kaum mehr als ein Appetithäppchen ist.	**M.A.X.2,** weil dieses Echtzeitstrategical ein paar clevere Ideen mit guter Spielbarkeit vereint.	**Adrenix,** weil dieser laue „Descent"-Aufguß Acclaims Grafikorgie „Forsaken" einfach nicht das Wasser reichen kann.	...kann mich nichts mehr erschüttern, nachdem Joe erzählte, daß er als Kind von einer Wäscheschleuder hypnotisiert wurde.
 	**Fallout 2,** weil es noch härter, dreckiger und postapokalyptischer wird als der erste Teil, soviel verrät zumindest die spielbare Alpha.	**M.A.X.2,** denn endlich ist das wieder mal ein Päckchen guter neuer Ideen in einem ansonsten auch noch prima ausbalancierten Spiel.	**Windows 98,** weil es für Spieler nur Nachteile bringt. Vielleicht bringt, wie bei MS so üblich, das zweite Update ja Erleichterung...	... bin ich Fan von CD-Audio geworden. Lieber die größere Installation wählen, dafür mit der Lieblingsmusik spielen - Klasse!
 	**Creatures 2,** weil ich mich dann endlich wieder daran machen kann, den ultimativen Mega-Norn zu züchten.	**Vangers,** denn auch wenn mir nicht ganz klar ist, worum es eigentlich geht: Das Teil spielt sich absolut cool...	**Droyian,** weil ich mir nach der Presseinfo viel mehr als bloß abwechslungsarme Langeweile erhofft hatte.	...habe ich jüngst meine Liebe zu „Mech Commander" entdeckt. Das mechtigste Spiel aller Zeiten, wenn Ihr mich fragt...

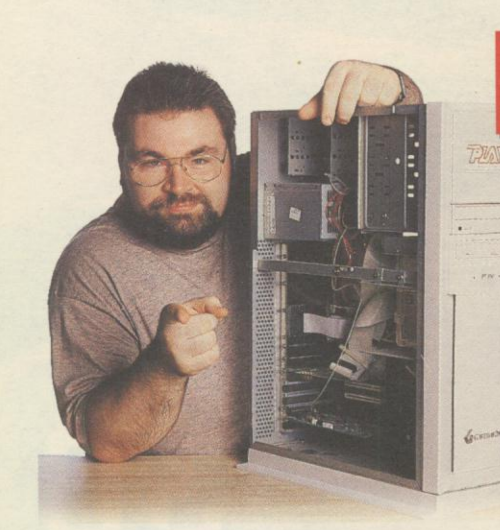


3D
WarBirds
Tag der Entscheidung





NetPlayer®
lieber online als allein



DIE PENTI WUNDE

Eine Handelskette ze

In der vorigen Ausgabe habe ich über fragwürdige Geschäftspraktiken mit den Celeron-Rechnern berichtet – die Hotline brachte diesbezüglich prompt Finsterstes zu Tage...

KAMPF DEM FEHLERTEUFEL

Nobody is Perfect – daher muß ich erstmal dringend einen Fehler korrigieren! Natürlich hat der „CELERON" einen L1-Cache! Ich nun wieder – im vorigen Heft habe ich doch glatt das Gegenteil behauptet! Naja – ich gelobe Besserung!

SO GEHT'S

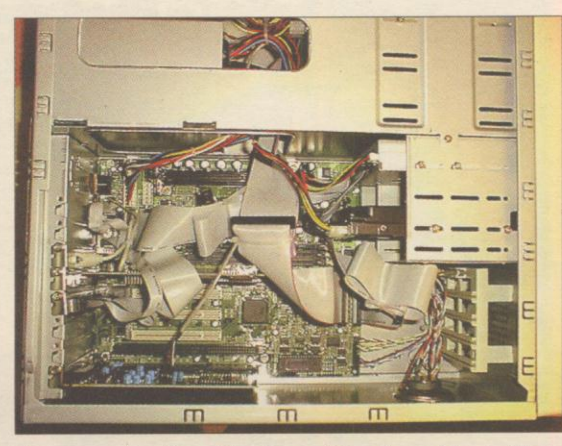
Eure Power Play Hardware-Hotline jeden Dienstag & Donnerstag von 17 bis 20 Uhr unter der Ruf-Nummer:

089/13999400

Achtung Warteschleife! Wenn's klingelt und keiner geht hin – einfach klingeln lassen! Der nächste seid Ihr! Bei „Besetzt" später probieren! Ausserhalb der genannten Service-Zeiten ist der Anschluß abgeschaltet.

Im Werbe-Katalog als „Neueste Intel Pentium-II Technologie" angepriesen, lockte eine Handelskette – die ich leider nicht nennen darf – kürzlich mit einem Intel Pentium-II / 266 MHz – Rechner inclusive recht passablem 17-Zoll-Monitor für nicht mal 2000 Mark. Ein Superpreis – zugestanden. Allerdings mußte unser Leser Torsten M. aus Rosenheim schmerzlich erfahren, wie wichtig es sein kann, auch das (viel zu) Kleingedruckte zu lesen – insbesondere beim Versandkauf! Er bestellte nämlich genau diesen Rechner. Und er freute sich auf die „Neueste Intel-Pentium-II-Technologie" – schließlich ist man ja ein Spielefreak und will so richtig zocken – all die Superspiele, die genau diese neue Technologie verlangen! Mit 3D-Grafik! Mit 3D-Sound! Pustekuchen! Er erhielt vor ziemlich genau einem Monat den Rechner und mit ihm die Ernüchterung. Von wegen „Fit for Future", wie es im Prospekt stand – kaum schneller als ein P-133 wollte die Kiste laufen. Die Soundkarte (NoName-Billigstware mit ESS Chip) konnte nicht erkannt und konfiguriert werden, die Grafikkarte (Trident) langsam und nichtmal unterer Durchschnitt (aber hauptsache AGP) – und so weiter...

Grund genug für ihn, die Hotline anzurufen. Nach einem kurzen Gespräch bat er mich, mir den Rechner anzusehen. Da die Sache zu meinem Bericht paßte und ich sehr neugierig wurde, machten wir also einen Termin – er brachte die Maschine. Auch den Prospekt hatte er dabei. Ich warf einen langen Blick darauf und dachte nein: das kann nie und nimmer dieser Rechner sein! Doch, doch – er war es! Noch nie hatte ich soviel Ungereimtheiten auf einem Haufen gesehen, wie in dieser Maschine! Schon von außen brauchte ich eine ganze Weile, um zu glauben, daß das tatsächlich ein P-II sein sollte. Mit ATX war's nix! Nöööö – es handelte sich vielmehr um ein AT-Midi-Gehäuse mit DIN-Tastaturanschluß, COM- und LPT-Anschlüssen auf Slotblechen und einem 200-Watt-Standardnetzteil mit Monitor-Stromversorgungsanschluß! Aha! So sieht also ein wörtlich im Prospekt angepriesener „High-Tech-Tower" aus! „Abbildung ähnlich" heißt es ja immer so schön in den Werbematerialien, um dem Händler die legale Möglichkeit zu geben, mit schönen Fotos auch Werbewirkung für weniger auffällig desingnte – sprich potthäßliche – Ware zu erzielen – von mir aus. Aber Design hin, Design her: Für unseren Leser



Zwar „aufgeräumt", aber altbackene Technik...

(und mich auch) war dieses Gehäuse genausowenig „High-Tech" wie „Tower"! Altbackenes AT-Midi-Gehäuse mit 08/15-Netzteil und reichlich Gebrauchsspuren (!) ist die treffende Bezeichnung! Hier geht es nicht um ein eventuell abweichendes Design – hier geht es um grundlegende technische Unterschiede! Drinnen kam dann ein NoName – Pentium-II – Baby-AT-Board mit einem AGP-, drei PCI- und zwei ISA-Slots, von denen wie immer nur einer wahlweise benutzt werden kann, zum Vorschein. Bis dato wußte ich noch nicht einmal, daß es so etwas überhaupt gibt! Irgendwie hatte ich beim Anblick dieses Boards das Gefühl, für den modernen PS/2-Mausanschluß richtig dankbar sein zu müssen. Den fand ich nämlich gleich neben

UM-II-266-RTÜTE

igt, wie's (nicht) geht!

COM 1 auf einem lustlos reingewerkelten Slotblech. Ja, und ein zweites (noch schiefer sitzendes) Blech beherbergte dann tatsächlich den zweiten seriellen Port und den Druckeranschluß. Die sekundäre Aufgabe dieses zweiten Slotblechs bestand übrigens darin, einen der ohnehin schon knappen PCI-Steckplätze dichtzumachen. Das eine Bild zeigt Euch die ganze Rückseite des Rechners – die will ich Euch nicht vorenthalten. Man beachte die saubere und liebevolle Beschriftung der Anschlüsse! Und über die diversen Kratz-, Biege- und Schleifspuren sollte sich jedoch jeder selbst seine eigene Meinung bilden – meine hier öffentlich preiszugeben, verkneife ich mir lieber...

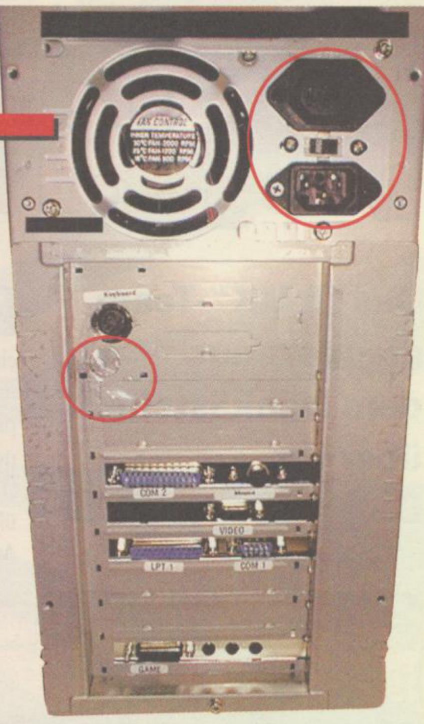
Gibt's also tatsächlich soviel „Neueste Intel Pentium-II Technologie" für sowenig Geld? Das muß doch einen (einen?) Haken haben. Na mal sehen: Daß ein Celeron-Prozessor Verwendung findet, konnte man ja schon im Prospekt lesen, vorausgesetzt man hat gute Augen – oder 'ne Lupe. Auch das mit dem Intel-Pentium-II-LX-Chipset ist natürlich recht werbewirksam – immerhin kann das Board bis zum P-II-333 MHz aufgerüstet werden. Und genau das ist der springende Punkt. Da der Celeron aber wie schon erwähnt keinen internen L2-Cache besitzt, ist dieses cachelose Board total fehl am Platze! Hier wäre ein EX-Board von Nöten. Diese Platinen sind zwar noch nirgends einzeln zu bekommen (für Hinweise über die Lieferbarkeit dieser Boards wäre ich dankbar!!), aber sie besitzen als einzige Pentium-II-Boards einen L2-Cache von 512 kByte und bringen damit den Celeron so richtig auf Trab – auf deutlich mehr als 233 MMX-Niveau – das ist der Vorteil. Allerdings können EX-Boards wohl nur mit der Celeron-CPU korrekt arbeiten – wenn das stimmt, ist's ein Nachteil. Will man also den vorliegenden Rechner als Spiele-Maschine nutzen, muß entweder ein „richtiger" P-II-Prozessor (möge mir Intel das „richtiger" verzeihen...), oder ein neues Board mit besagtem EX-Chipset gekauft werden. Von letzterem möchte ich jedoch dringend abraten, da es sich dann wahrscheinlich mit einer CPU-Aufrüstung erledigt hat! Also: Ein neuer Prozessor – und schon kostet die Kiste 400 bis 800 Mark mehr – je nach Geschwindigkeit. Dieses Upgrade wird übrigens auch von der Versandfirma angeboten – schön kleingedruckt und vor allem schön teuer! Für einen 300er werden satte 600 Mark mehr verlangt – für den 333er sind es 900 Mark zusätzlich. Aber, ist das nicht verständlich bei soviel „Neuester Intel Pentium-II Technologie" im High-Tech-Tower? Ach ja, bevor ich es vergesse: Bei soviel Faszination kann es natürlich schon mal vorkommen, daß das Betriebssystem bei der Auslieferung vergessen wird, steht ja schließlich auch nicht direkt im Angebot, gelle! Aber ein Tip an die Handelskette: Unten, ganz unten auf Eurem Prospekt steht es groß und breit – sorry – klein und gut versteckt: „Alle Rechner inklusive Betriebssystem"...

Um Hotline-Anfragen vorzubeugen: Der Name der betroffenen Firma wird auch dort nicht „unter uns" preisgegeben – das wäre Geschäftsschädigung und ist daher nicht zulässig. Ich will hier nur verdeutlichen, wie „gefährlich" ein Rechnerkauf per Versand sein kann. Es fehlt generell ein technischer Ansprechpartner bei Problemen – anders beim Kauf im Fachgeschäft.

Torsten M. hat übrigens erst nach einigen Diskussionen und dem Hinweis, daß er bereits ein Computer-Magazin eingeschaltet hat, das, wie sich herausstellte auch noch defekte Board umtauschen können. Für Euch schade, denn hätte er das nicht, wüßtet Ihr jetzt, von welcher Firma die Rede ist...

Er bekam sogar das auf dem Prospekt versprochene Betriebssystem – IBM-DOS (!?). Schließlich stand ja nicht da, welches System mitgeliefert wird. Die Stellungnahme der Filialleitung der betroffenen Handelskette: „Das war ein Einzelfall. So etwas kann normal nicht geschehen!"

Na schau'n wir mal – ich werde die Firma jedenfalls mal im Auge behalten... *tz*



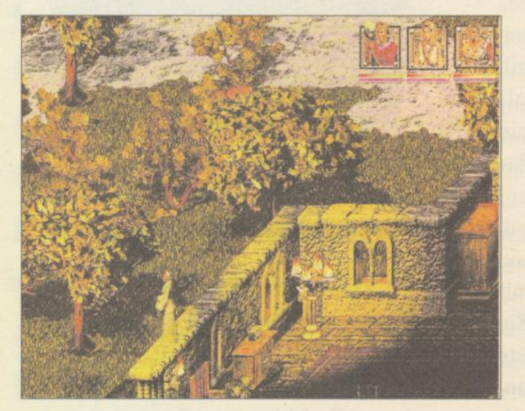
Das Prachtstück von hinten. Die Kreise markieren das, was hier High-Tech genannt wird!

INSERENTENVERZEICHNIS

Teilbeilage: Zeitschrift „PC-Anwender Handbuch", Bonn
.....(Postvertriebskennzeichen: G 8562)

Das Grafikwunder: Neues von „Legenden der Magier-Kriege"

Das „LMK"-Team plaudert aus dem Nähkästchen über ihr DSA-Rollenspiel



„LMK" vorher...



...und nachher

Hin und wieder ist unser Job sogar mal für eine erfreuliche Überraschung gut. Eine solche ereilte uns jüngst, als die „LMK"-Programmierer plötzlich neue, verblüffende Screenshots präsentierten und bei der Gelegenheit so ganz nebenbei mitteilten, daß das Outfit ihres Spieles „Legenden der Magier-Kriege (LMK)" komplett überarbeitet worden sei. Wir nahmen dies zum Anlaß, mit Ingo Horn (Bomico), Jochen Hamma (Attic) und Swen Vincke (Larian Studios) zu sprechen:

Power Play: Wie kam es denn zu diesem Grafik-Quantensprung?

Ingo Horn: Wenn man ein Spiel produzieren will, das mit den internationalen Spitzenprodukten konkurrieren kann, dann reicht es nicht, „nur" eine tolle Story und ein komplexes Gameplay zu haben. In dieser Hinsicht war die E3 eine gute Gelegenheit für uns, Vergleiche anzustellen – und wir kamen nicht an der Erkenntnis vorbei, daß etwa Titel wie „Diablo 2" uns zumindest optisch den Rang ablaufen würden. Also haben wir gehandelt...

PP: Nachmachen reicht ja aber auch nicht. Wie soll sich „LMK" von „Diablo 2" oder von „Might & Magic VI" unterscheiden?

Swen Vincke: Wenn wir das alles aufzählen wollten, wäre es eine lange Liste, für die du keinen Platz hättest. Daher vielleicht nur mal der wichtigste Punkt: In „LMK" wird man definitiv am meisten in die Spielewelt eintauchen können, und wir gehen davon aus, daß die Identifizierung mit den Helden besonders stark sein wird.

Jochen Hamma: Das zeigt sich allein schon darin, daß es einen Roman von Bernhard Hennen geben wird, in dem die Vorgeschichte und (durch einen literarischen Kniff) die Fortführung der „LMK"-Story enthalten ist. Das Buch läuft momentan unter dem Arbeitstitel „Der Neuntöter" und wird wohl bei FanPro als Hardcover erscheinen. Eine Sonder-Edition des Spiels mit beiliegendem Buch ist übrigens auch geplant.

PP: Wie darf man sich das Geschehen hauptsächlich vorstellen? Sollen wir Rätsel lösen oder die Gegend erforschen? Oder wartet Hack & Slay auf uns?

JH: Ja, all das, und zu ungefähr gleichen Teilen. Daneben dürfte die Interaktion mit der sich ständig verändernden Welt eine wichtige Rolle spielen, etwa durch Handel und Gespräche. Die Spieler können aber nach eigenem Gusto ihre Prioritäten etwas anders setzen. Rätsel lassen sich z.B. überwiegend auf zwei verschiedenen Wegen lösen, manchmal ist da auch eine Hack & Slay-Möglichkeit vorgesehen.

PP: Das klingt, als hättet ihr die Story nichtlinear gestaltet?

SV: Ja, es gibt eine Hauptgeschichte, die sich in zahlreiche Subquests gliedert. Will man das Spielziel erreichen, das darin besteht, die Mißstände auf der Insel Rulat abzustellen, dann muß die zentrale Handlung vorangetrieben werden. Es gibt jedoch wenig Abhängigkeiten zeitlicher, räumlicher oder sonstiger Art. Jeder Spieler kann also, wenn ihm gerade keine Lösung zum Mainplot einfällt, erstmal irgendwo anders weitermachen.

PP: Wie weitgehend ist das DAS-Regelwerk berücksichtigt?

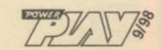
JH: Wir haben uns von der Frage leiten lassen, welche Regelbestandteile unmittelbar und mit hohem Funfaktor in einer Iso-Engine umgesetzt werden können. Die positiven und negativen Eigenschaftswerte der Charaktere sind in „LMK" beispielsweise zu finden (auch wenn wir deren Anzahl reduziert haben), die Zauber sind, ebenfalls etwas gekürzt, der DSA-Welt entnommen. Bewohner, Gebäude, Helden und viele andere Spezifika sind 1:1 übernommen worden.

PP: Habt ihr Internet- bzw. Multiplayer-Ambitionen?

JH: Ja. Wir haben umfassende, teilweise schon verwirklichte Pläne in dieser Richtung. Dinge, die bisher von anderen Rollenspielen so nicht geboten werden. Die Testphase wird zeigen, ob und wo hier die Grenzen liegen. Sobald wir Fakten haben, gibt es weitere Infos, aber im Augenblick möchte ich noch nicht mehr dazu sagen.

PP: Gibt es bei Rollenspielen so etwas wie optimale Darstellungsmethoden?

SV: Für actionbetonte Spiele, in denen mehrere Protagonisten oder mehrere Gegner zur selben Zeit gesteuert bzw. angesteuert sein wollen, bietet sich die Isoperspektive deswegen an, weil das Selektieren von mehreren Einheiten im zweidimensionalen Raum einfacher ist. Deswegen dürfte ein Kampfsystem mit Actionelementen leichter in einer Iso-Engine zu realisieren sein. *jn*



Power Play mit CD im Abo.
Und Euch entgeht nichts mehr!



Coupon bitte ausschneiden und schicken an: Power Play, Abo-Service dsb, 74168 Neckarsulm, faxen an 07132/959 244 oder per E-Mail unter mmabo@dsb.net bestellen.

Power Play frei Haus mit 15 % Preisvorteil!

Für nur DM 4,15 statt DM 4,90 Einzelverkaufspreis (Jahresabopreis DM 49,80, Studenten-Abo DM 43,20) Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

CPE89

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Abo-Service dsb, 74168 Neckarsulm schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

Meine Telefonnummer

Ich erlaube Euch, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen).

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kannst Du innerhalb von 10 Tagen beim Power Play, Abo-Service dsb, 74168 Neckarsulm schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Deiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Klar, Ihr wollt wissen, was gespielt wird. Ganz klar, daß Ihr dann Power Play lest. Was aber, wenn Ihr auch in Zukunft immer den totalen Spiele-Durchblick haben wollt? Völlig klar: Dann seid Ihr ein Fall fürs Power Play Abo. Denn mit der bequemen Lieferung frei Haus wißt Ihr nicht nur bestens über alle Tops und Flops Bescheid, habt jede Menge Spaß mit den spielbaren Demos der CD, sondern spart auch noch Monat für Monat satte 15%. Alles klar?!

Power Play – das wird gespielt!

SID MEIER'S AL

Der legitime Nachfolger

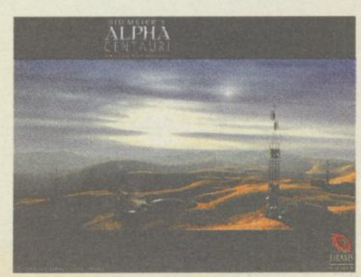
Ausnahme-Spieldesigner Sid Meier konnte bisher mit jedem seiner Games Meilensteine pflanzen. Der nächste ist schon in Arbeit...



Ein Kontinent entsteht und sein weiteres Schicksal liegt allein in Euren begnadeten Händen



Unsere US-Korrespondentin führt Interviews mit bekannten Persönlichkeiten der Computerspiel-Branche.



Jede Fraktion präsentiert sich sehr nobel und elegant, bis sie in den Krieg zieht

An Alpha Centauri werden natürlich schon deshalb besonders hohe Erwartungen geknüpft, weil der geistige Hauptvater Sid Meier heißt. Aber ganz abgesehen davon gibt es noch einen zweiten Grund, weshalb das Spiel die Aufmerksamkeit auf sich zieht: Als zweiter Firaxis-Titel überhaupt (nach Gettysburg) wird sein Erfolg sicherlich maßgeblich über das Schicksal der jungen Firma mitentscheiden. Wir sprachen mit Brian Reynolds, Vizechef der Software-Entwicklung bei Firaxis und einer der treuesten Gefolgsmänner des großen Sid...

Power Play: Macht euch das ganze Gerede vom Civilization-Nachfolger nicht langsam nervös?

Brian Reynolds: Das hätte mich vielleicht noch vor ein paar Monaten oder einem Jahr sehr nervös gemacht, als wir zum ersten Mal versprochen hatten, solch einen großen Brocken abzuliefern. Aber je weiter wir kamen und das Spiel anfing, zu einem Guß zu werden, konnte ich sehen, was wir geschaffen haben. Nein, jetzt bin ich nicht mehr nervös. Rundenbasierte Völkerspiele sind definitiv unsere Spezialität und ich glaube, im Moment wissen wir einfach besser als irgendjemand anderes, wie man solche Spiele produziert. Wir wissen ziemlich genau, was wir in sie hineinpacken müssen, damit sie Spaß machen und cool sind. Ich habe ja auch schon an Civilization II mitgeschrieben. Da stand ich also damals, wußte, daß das erste Civ Unmengen verkaufen konnte, und dann hieß es: „Brian, warum versuchst du dich nicht mal an Civ II?". Zu jener Zeit hatte noch niemand irgendein Civ-Game erfolgreich fortgesetzt. Sicher, es gab so einige Versuche, aber irgendwie ließen sie alle den Spaß beim Spielen vermissen und hatten nicht das gewisse Extra, das sie cool machte. Zu dieser Zeit war die Aufforderung an mich, ein Civ II zu machen schon etwas, das mir schwer auf dem Magen lag, ein echter Brocken, den vor mir noch nie jemand bewältigen konnte. Jetzt aber, nachdem ich diese Aufgabe erfolgreich gelöst und für mich herausgefunden hatte, wie man einen Nachfolger für ein Civ-Spiel gestaltete, war ich bereit dafür, es noch einmal zu versuchen. Und ich glaube, ich habe es wieder geschafft.

PP: Viele Leser fragen sich, ob es eher ein weiteres Civilization auf einem anderen Planeten oder aber wie Masters of Orion wird.

BR: So, wie ich an das Projekt herangegangen bin, wird es wohl mehr wie ein Civilization auf einem anderen Planeten werden. Ich hatte immer deutlicher ein Science-Fiction-Spiel im Kopf, sah mir andere Spiele dieser Art an. Da gab es sehr viel Herumgehopse zwischen verschiedenen Sternen, man mußte irgendwelche Sachen auf Planeten aufbauen und Schlachten im Weltraum austragen, und Masters of Orion gehört sicherlich in diese Kategorie. Beiu vielen Spielen dieser Sorte dachte ich mir, daß ich das alles schon mal gesehen, gespielt und mir das T-Shirt gekauft hatte, und so wollte ich lieber etwas anderes, spannenderes machen, mehr in Richtung eines SF-Romans in Spielform. Eine Idee, die bisher nicht oft aufgegriffen wurde, sind Spiele, die in der näheren Zukunft angesiedelt oder zumindest nicht zu weit entfernt beginnen.

PHA CENTAURI von Civilization

Etwas, das eher realistischere Technologien beinhaltet. So kamen wir auf die Idee eines Expeditionsteams, das im Alpha Centauri System ankommt und sich dort alles von Grund auf selbst aufbauen muß, also die eigentliche Grundidee von Zivilisations-Sims. Ich bin mir sicher, daß das genau den Spaß dieser Spiele ausmacht. Und wenn du dir jetzt vorstellst, daß wir dann in die entfernte Zukunft weiterschreiten und ein Universum haben, in dem Reisen mit Lichtgeschwindigkeit nicht möglich sind und wo es keine Tarnmöglichkeiten für Raumschiffe gibt, dann ist es zwar machbar, zu anderen Sternen zu fliegen, aber es wird eben etliche Jahre dauern und der Aufwand, nach der Ankunft zu überleben, wird dann ziemlich heftig sein.



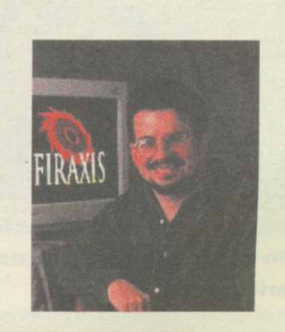
Hier sind weise, diplomatische Entscheidungen von größtem Wert

PP: Sid ist eher ein Minimalist. Wie war das für dich, als du dich das erste Mal hingesetzt hast, um Ideen zu sammeln. Was war für dich wichtig, wenn wir die ganzen Intro- und Zwischenszenen mal beiseite lassen?

BR: Das erste Mal, daß ich für dieses Spiel eine Idee hatte, liegt schon sehr lange zurück. Wenn ich so zurückdenke, habe ich mir irgendwie über den Technologiebaum in Civilization Gedanken gemacht, den aus dem Originalspiel. Ich überlegte, wie das Spiel es schaffte, immer wieder neuen Spaß aufkommen zu lassen. Es zwang dich, mit nichts anzufangen und hatte einen Mechanismus, neue Ideen und Hindernisse in so einer Geschwindigkeit einzustreuen, daß sie für den Spieler verdaubar waren, und er nicht an einem Punkt aufhören mußte, weil er nicht mehr wußte, was er nun tun kann oder muß. Alles, was dir in den Weg gelegt wurde, hast du vorher schon mal auf ähnliche Weise lösen können, du standest nie wie ein Ochse vor einem Tor, ohne Ahnung, wie es weitergehen sollte; das fand ich besonders cool. Alles was du gelernt hattest, konntest du auch zukünftig anwenden, oder du hattest zumindest einen Schimmer, wie es weitergehen könnte. Colonization, ein anderer Civ-Ableger, den wir damals produziert hatten, war ein recht gutes Spiel, aber ich hatte immer das Gefühl, daß diesem Titel etwas fehlte. Das war der Technologiebaum, wirklich schade , denn er birgt eine Menge Spaß in sich. Ich wußte, daß, wenn ich als großer Science-Fiction-Fan einmal ein SF-Spiel entwerfen würde, sollte es darin einen perfekten Technologiebaum geben, der dir zu jeder Zeit das liefert, was bei dem Stand deiner eigenen Technik möglich ist. So haben wir an einem Tech-Baum gearbeitet, der alle möglichen zukünftigen Entwicklungen, die wir aus der Historie der Welttechnologien ableiten konnten, in sich trägt, um ihn so richtig interessant zu gestalten. Es gibt viele SF-Romane, von denen ich behaupte, daß sie gut sind. Ab und zu gibt es dann einen ScienceFiction-Film der ganz gut ist, aber bei SF-Spielen hatte ich immer den Eindruck, daß sie eher mit einem Augenzwinkern geschrieben wurden – Aliens mit angeklebten Ohren und spitzen Nasen vorstellen. Ansonsten wurde nicht viel Gehirnschmalz in die echte Geschichte gesteckt. Ich dachte mir also, daß es interessant wäre, eine Gruppe, deren intellektuelle Stärke im Bereich der Geschichte liegt, eine Art Historie der Zukunft schreiben zu lassen. Ich wollte auch unterschiedliche Visionen über zukünftige Utopien, die gegeneinander antreten, um herauszufinden, wer von ihnen überlebensfähig ist. Wir dachten uns, daß das ganz spaßig werden kann, und haben angefangen, genau das umzusetzen.

PP: Ihr habt jetzt also diese unterschiedlichen Fraktionen, sogar sieben davon. Wo liegen die Unterschiede zwischen ihnen?

BR: Unter anderem haben wir eine Umweltfraktion und eine rein wissenschaftliche Forschungsfraktion. Stell dir z.B. frühere sowjetische Forscher vor, Raketeningenieure, die einen Job brauchen. Sie bieten ihre Fähigkeiten auf dem Markt an, machen sich jedoch keine Gedanken über die sozialen Auswirkungen, die sie heraufbeschwören – das ist ihre Schwäche. Wir haben einen Industriellen, der sich ganz auf die Wirtschaft konzentriert (ein Fundamentalisten, welches Zukunftsspiel käme auch ohne aus?), einen



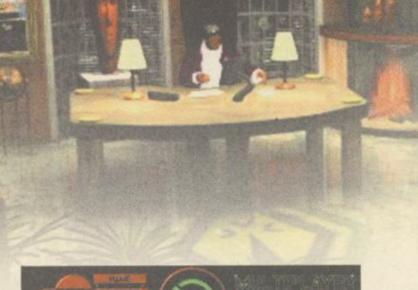
BRIAN REYNOLDS

Er entwickelte u.a. Colonization und Civilization II, bevor er nach der Gründung von Firaxis Vizepräsident der Software-Entwicklung wurde.
Brian Reynolds gilt als der „Meisterschüler" Sid Meiers.



Lady Gaia, eine der schönen Beraterinnen





Philosophen, einen Überlebenskünstler. Auch wenn ich jetzt jemanden vergessen habe – ich denke du weist jetzt, wo es ungefähr langgeht.

PP: Kannst du mir ein genaueres Beispiel anhand einer Fraktion geben und beschreiben, wie der Spielverlauf beeinflußt wird?

BR: Der Industrielle wird wegen seines materiellen Hintergrundes sehr reich sein, einen Großteil der ökonomischen Infrastruktur des Planeten steuern, aber dafür sind seine Gefolgsleute sehr verwöhnt. Sie erwarten einen höheren Lebensstandard und würden sich somit weigern, in kleinen Wohnungen zu hausen und dergleichen. Er wird also erhebliche Schwierigkeiten haben, seine Bevölkerung über einen gewissen Punkt hin ständig anwachsen zu lassen, da ihn eben die ganzen Luxuswohnungen eine Stange Geld kosten werden. Oder nehmen wir die Fraktion der Überlebenskünstler. Sie sind gut bewaffnet und ausgebildet, sie sammeln Waffen und verstecken sie in ihren Kellern. Um nun aber die Moral der Truppen hochzuhalten, sind ab einem gewissen Punkt nur noch die besten Waffen gut genug. Aber die kosten viel und sind nicht schnell zu produzieren. Dann haben wir z.B. die Wissenschaftler, die gut forschen können und somit schneller an neue Technologien gelangen, sozial aber ziemlich unverantwortlich sind und sich bald mit einer Reihe gesellschaftlicher Probleme herumschlagen werden müssen. Das wären drei schnell zu beschreibende Beispiele.

PP: Du hast dir eine Reihe großer Veränderungen bezüglich des Terrains einfallen lassen, hab´ ich gehört.

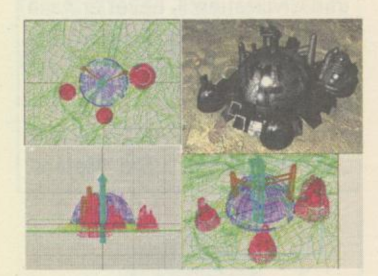
BR: Denk doch mal an frühe Spiele wie z.B. Civ. In Civ II hattest du so acht bis zehn Terrains. Es gab Wälder, Grasland, Ebenen. Du konntest sie durch Siedler beeinflussen und so manchem neue Aufgabe geben, oder in Minen nach Erz graben. Was du nicht konntest, war echtes Terraforming, was aber bei einem geschichtsträchtigen Hintergrund auch keinen Sinn gemacht hätte. Es gab keine großen Erhebungen; da waren zwar Berg- und Hügelquadrate, aber man konnte sie nicht logisch miteinander gruppieren. Aus diesem Grund sah der Planet nie wirklich lebendig aus. Wir verfügen nun über Höhen- und Umrißlinien, mit denen ein fraktaler Weltengenerator gefüttert wird, und uns so viel natürlich aussehendere Planeten bastelt. Als wir uns im Nachhinein nochmal Civ II angesehen hatten, fanden wir, daß im Gegensatz zu unseren neuen Planeten die alten wie ein Spaghetti-Wirrwarr anmuteten. Nun haben wir eine Welt, die aus Kontinenten besteht, die auch wie welche aussehen, durch die Bergketten verlaufen und so. Anstatt nur neun Terrain-Arten zu mischen, haben wir sie noch weiter aufgeschlüsselt, und jetzt gibt es unterschiedliche Niederschlags- und Temperaturwerte. Ich schätze, wir werden je drei haben: Kaltes, warmes und heißes Klima, trockene, moderate und feuchte Gebiete, die im Raster neun Situationen ergeben können – nämlich mit flachem, rauhem und felsigem Untergrund. Dazu gibt es noch verschiedene Höhen, auf denen sie liegen. Auf diese Art ist es einfach herauszufinden, was man mit den Terrains anfangen kann. Je mehr es regnet, desto mehr Anbau, je höher die Temperatur, desto mehr Solarenergie. Je felsiger der Untergrund, umso mehr Minerale kann man abbauen. So kannst du dir also ein Quadrat ansehen und hast sofort eine Idee, was es dir an Ressourcen liefern kann, aber es gibt auch Beziehungen zwischen Quadraten. Wenn du eine hohe Bergkette besitzt, kann sie, je nachdem, von woher die vorherrschenden Winde wehen, Wolken auf dieser Seite des Gebirges aufhalten. Auf der einen Seite gibt es so mehr, auf der anderen weniger Niederschläge. Dort gibt´s dann eine trockene Wüste. Dies ist eine Art des Terraformings innerhalb des Spiels, da du selbst Berge schaffen oder ebnen kannst.

PP: Wäre es möglich, es beim Terraforming zu übertreiben und die Niederschläge von jemand anders zu verhunzen?

BR: Aber natürlich! Die Chance, daß du durch Terraforming einen Krieg auslöst, ist sehr warscheinlich. Du erhöhst deine Berge, um dir selbst mehr Wasser zu verschaffen, nur der Typ am anderen Ende fängt an zu verdursten. Wenn dein technologisches Wissen fortschreitet, kannst du noch andere Verbesserungen einbringen. Du kannst dann z.B. einen Kondensator bauen, der die Luftfeuchtigkeit nutzt, um so ein Gebiet zu bewässern. Du kannst aber auch einen Evaporator errichten, um einen Landstrich ganz trocken zu halten, es aber weiter im Windverlauf abregnen lassen. Ebenso hast du die Chance, thermale Bohrlöcher in die Erdkruste zu bohren, um so die Hitze aus dem Inneren des Planeten dazu zu benutzen, die Temperatur in einem bestimmten Gebiet zu erhöhen.



Das Multiplayer-Menü ist für alle Eventualitäten bestens gerüstet



Ein Gebäudekomplex entsteht im 3D-Editor



Keep smiling fürs Gruppenbild: Jeff Briggs, Brian Reynolds und Sid Meier



Per Datalink werden neue Erweiterungen der Einheiten modifiziert

PP: Euch sowas auszudenken, hat euch sicher einen Riesenspaß gemacht...

BR: Oh ja, und ob! Dann kannst du noch Land aus dem Meer gewinnen, Flächen erschaffen, wo es vorher keine gab. Und wenn wir es weit genug in die Zukunft schaffen, gibt's da noch riesige Singularfusionswaffen und solche Sachen, die riesige Löcher in den Erdboden sprengen. Wenn du in Civ II Nuklearwaffen eingesetzt hast, hat es „Bumms" gemacht, ein bißchen schwarzes Zeug ist rumgeflogen, und es wurden ein paar Einheiten vernichtet. Der Einsatz einer einzigen Singularitätsbombe in Alpha Centauri aber bläst dir ein verdammtes Loch in deine Erdkruste! Wo vorher ein Kontinent war, ist dann ein neues Meer entstanden. Dann brauchst du dir um radioaktiven Fallout keine schlaflosen Nächte mehr zu bereiten, denn mit nur einer von diesen Bomben kannst du deinen gesamten Planeten in Schutt und Asche hauen. Das ist es, finde ich, was dem Spiel eine ganz neue Dimension gibt. Solche Sachen konnten wir vorher noch nicht machen. Wir haben eine Pseudo-Erde mit einer Atmosphäre ausgestattet, denn was würde dir schon eine Welt ohne Luft bringen. Da wird's schwer zu überleben und eine große Zivilisation aufzubauen. Unsere Atmosphäre ist jedoch schwer mit Kohlendioxyd belastet, so daß du es nicht ganz einfach hast, zu atmen. Menschen und Tiere können nicht ohne Atemschutz herumwandern, aber die Pflanzen finden das echt toll. Dein Planet grünt und sprießt und liefert dir eine Menge Nahrung, aber wie das genau funktioniert, ist wieder eine andere Geschichte.

PP: Du hast aber auch noch einen anderen interessanten Aspekt im Spiel, so eine Art Evolution des Militärs, oder?

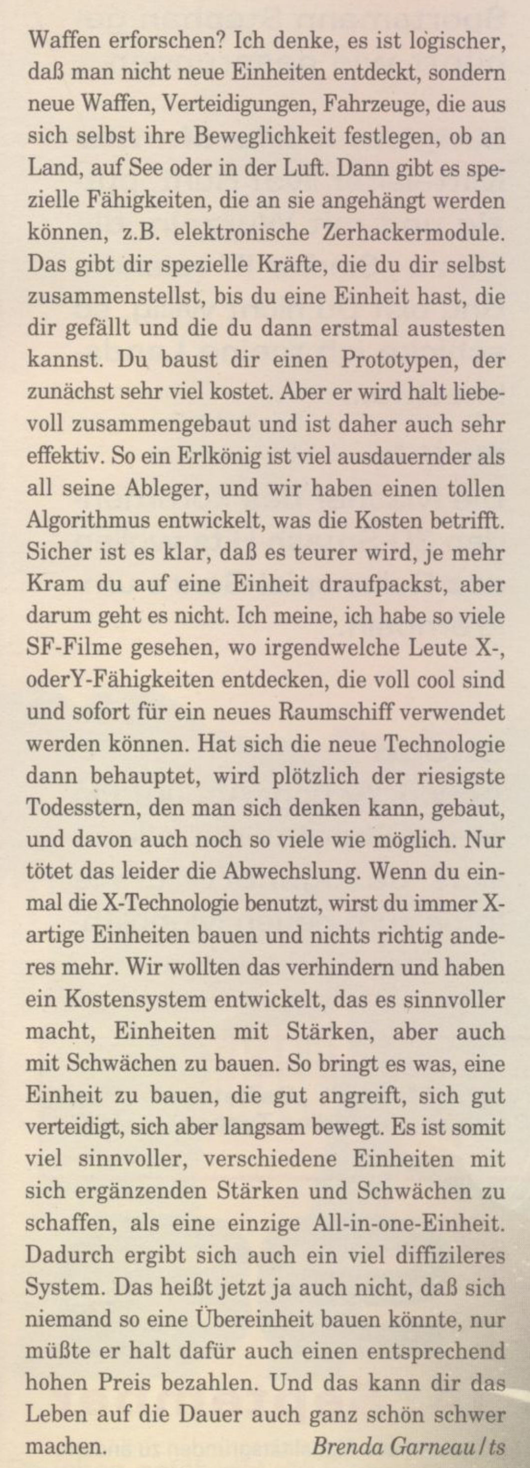
BR: Ja genau, und wir haben diesen Bereich des Spiels ausgeweitet. Denk mal an die frühen Spiele zurück. Du hast eine Technologie entdeckt und dafür eine neue Einheit erhalten. Da hast du nun einen Bogenschützen: Angriff vier, Verteidigung zwei, Bewegung eins, u.s.w.. Wir haben das etwas aufgebohrt und lassen dich eigene Einheiten entwerfen. Wer weiß denn schon, mit was für Einheiten die Leute aufwarten würden, wenn sie neue



Mehrere Fraktionen auf engstem Raum



Die Kommando- und Entscheidungszentrale von Nexus

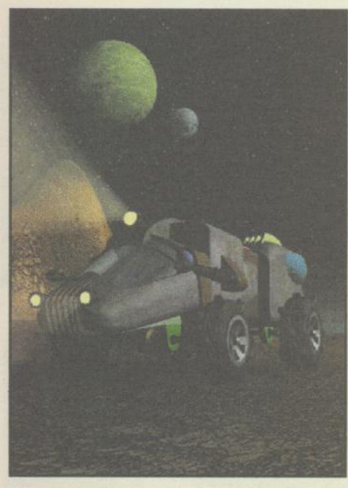


Waffen erforschen? Ich denke, es ist logischer, daß man nicht neue Einheiten entdeckt, sondern neue Waffen, Verteidigungen, Fahrzeuge, die aus sich selbst ihre Beweglichkeit festlegen, ob an Land, auf See oder in der Luft. Dann gibt es spezielle Fähigkeiten, die an sie angehängt werden können, z.B. elektronische Zerhackermodule. Das gibt dir spezielle Kräfte, die du dir selbst zusammenstellst, bis du eine Einheit hast, die dir gefällt und die du dann erstmal austesten kannst. Du baust dir einen Prototypen, der zunächst sehr viel kostet. Aber er wird halt liebevoll zusammengebaut und ist daher auch sehr effektiv. So ein Erlkönig ist viel ausdauernder als all seine Ableger, und wir haben einen tollen Algorithmus entwickelt, was die Kosten betrifft. Sicher ist es klar, daß es teurer wird, je mehr Kram du auf eine Einheit draufpackst, aber darum geht es nicht. Ich meine, ich habe so viele SF-Filme gesehen, wo irgendwelche Leute X-, oderY-Fähigkeiten entdecken, die voll cool sind und sofort für ein neues Raumschiff verwendet werden können. Hat sich die neue Technologie dann behauptet, wird plötzlich der riesigste Todesstern, den man sich denken kann, gebaut, und davon auch noch so viele wie möglich. Nur tötet das leider die Abwechslung. Wenn du einmal die X-Technologie benutzt, wirst du immer X-artige Einheiten bauen und nichts richtig anderes mehr. Wir wollten das verhindern und haben ein Kostensystem entwickelt, das es sinnvoller macht, Einheiten mit Stärken, aber auch mit Schwächen zu bauen. So bringt es was, eine Einheit zu bauen, die gut angreift, sich gut verteidigt, sich aber langsam bewegt. Es ist somit viel sinnvoller, verschiedene Einheiten mit sich ergänzenden Stärken und Schwächen zu schaffen, als eine einzige All-in-one-Einheit. Dadurch ergibt sich auch ein viel diffizileres System. Das heißt jetzt ja auch nicht, daß sich niemand so eine Übereinheit bauen könnte, nur müßte er halt dafür auch einen entsprechend hohen Preis bezahlen. Und das kann dir das Leben auf die Dauer auch ganz schön schwer machen.

Brenda Garneau/ts



Entdecken...



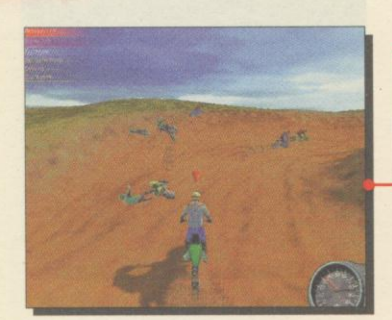
erforschen...



erobern – das ist der Leitsatz von Alpha Centauri

Klingon Honor Guard

Überraschungs-Shooter von Microprose! Das erste Action-Spektakel aus dem Star-Trek-Universum! Als Klingonen-Gardist einem Attentäter auf der Spur – und zwar mit Köpfchen...



Motocross Madness

Dieses Motorrad ist irre! Ob es durch die Wildnis oder Arenen mit aufgebauten Kursen geht, ist für Sportsmann Stephan gehüpft wie gesprungen...



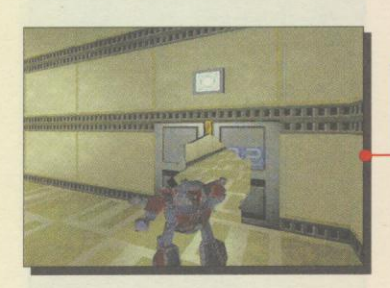
Knights & Merchants

Mittelalter live! Bunt, putzig und mit Wurzeln, die bis zu „Siedler II" reichen. Und bist Du nicht willig, so schicke ich meine Landsknechte...



Gothic

Die Macher des kommenden 3D-Smash-Hits wollen das Rollenspiel-Genre umkrempeln.



Shogo

Action, Action, Action! Ein Mech-Shooter mit allem, was dazugehört! Erste Infos zum neuen Monolith-Knaller.

Im übrigen warten wir auf

„Falcon 4.0", „Quest for Glory V", „Malkari", „Daikatana", „Pizza Syndicate", „Populous: The Beginning", „Airline Tycoon", „LMK", „Rage of Mages"...



erscheint am **14. September**

Die Redaktion behält sich vor, Themen aus Aktualitätsgründen zu ändern.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Ralf Müller (rm) verantw.
Chefin vom Dienst: Dorothea Ziebarth (dz)
Redaktion: Stephan Freundorfer (sf), Joe Nettelbeck (jn), Christian Peller (cis)
CD-Redaktion/Hardware: Thomas Ziebarth (tz)
Ständige Mitarbeiter: Fritz Effenberger (fe), tom schmidt (ts), Maik Wöhler (mw), Thomas Ziebarth (tz)
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

CompuServe: Michael Vondung (CIS)

Online: Maik Wöhler (mw)

Redaktionsassistenz: Christiane Wesoly (1231)
Telefon-Hardware-Hotline: Thomas Ziebarth
Jeden Dienstag und Donnerstag von 17.00 Uhr bis 20.00 Uhr
Tel.: 089/13999400
So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.. 08121/95-1231, Telefax: 08121/95-1297
Layout & DTP: Hermann Schmitzberger, Martina Siebert
Titellayout: Martina Siebert
Fotografie: Josef Bleyer
Titel-Artwork: Kalisto/I-Magic
Anzeigenleitung: Alan Markovic (1105)
Mediaberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz: Christoph Knittel (1270), PLZ-.Gebiet 0-5 : Nicole Radewic (1273)
Markenartikel: Christian Buck (1106)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Regina Beenken (1471)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 10 vom 1. Januar 1998
So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 08121/95-1107, Fax: 08121/95-1197
Int. Account Manager: Andrea Rieger, Tel.: 08104/668458
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London
Tel.: 0044-0181446-6400, Fax.: 0044-0181446-6402
USA: M & T International Marketing, San Mateo
Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Holland: Insight Media, Laren
Tel.: 0031-35-5395111, Fax.: 0031-35-5310572
Korea: Young Media Inc. Seoul
Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Japan: Accot Corp., Tokio
Tel.: 03-81-3-3800-3229, Fax 03-81-3-3800-3844

Vertriebsleitung: Gabi Rupp
Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice: Postfach 1163, 74168 Neckarsulm,
Te.: 07132/959-242, Fax: 07132/959-244
Österreich: DSB Aboservice GmbH
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel: 0662/643866
Schweiz: Aboverwaltungs AG
Rorschacherstr. 270, CH-9016 St.Gallen, Tel: 071/282 44 15
Einzelheftbestellung In- und Ausland: Computerservice Jost, Ickstattstr. 9, 80469 München, Tel.: (089)20240250, Fax: (089)20240215
Preise: Power Play: Einzelheft 4,90 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 49,80 Mark; Ausland: 73,80 Mark; A: 398,- ÖS; CH: 49,80 sfr (Luftpost auf Anfrage)
Alle Abonnementpreise inkl. MwSt. und Versandkosten
Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
PZD Kennziffer B 10542E

Herstellungsleitung: Marion Stephan (1442)
Technik: Journalsatz GmbH
Gruber Str. 46b, 85586 Poing
Druck: Mohndruck Graphische Betriebe GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

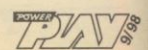
Verlagsleitung Marketing/Vertrieb: Helmut Grünfeldt

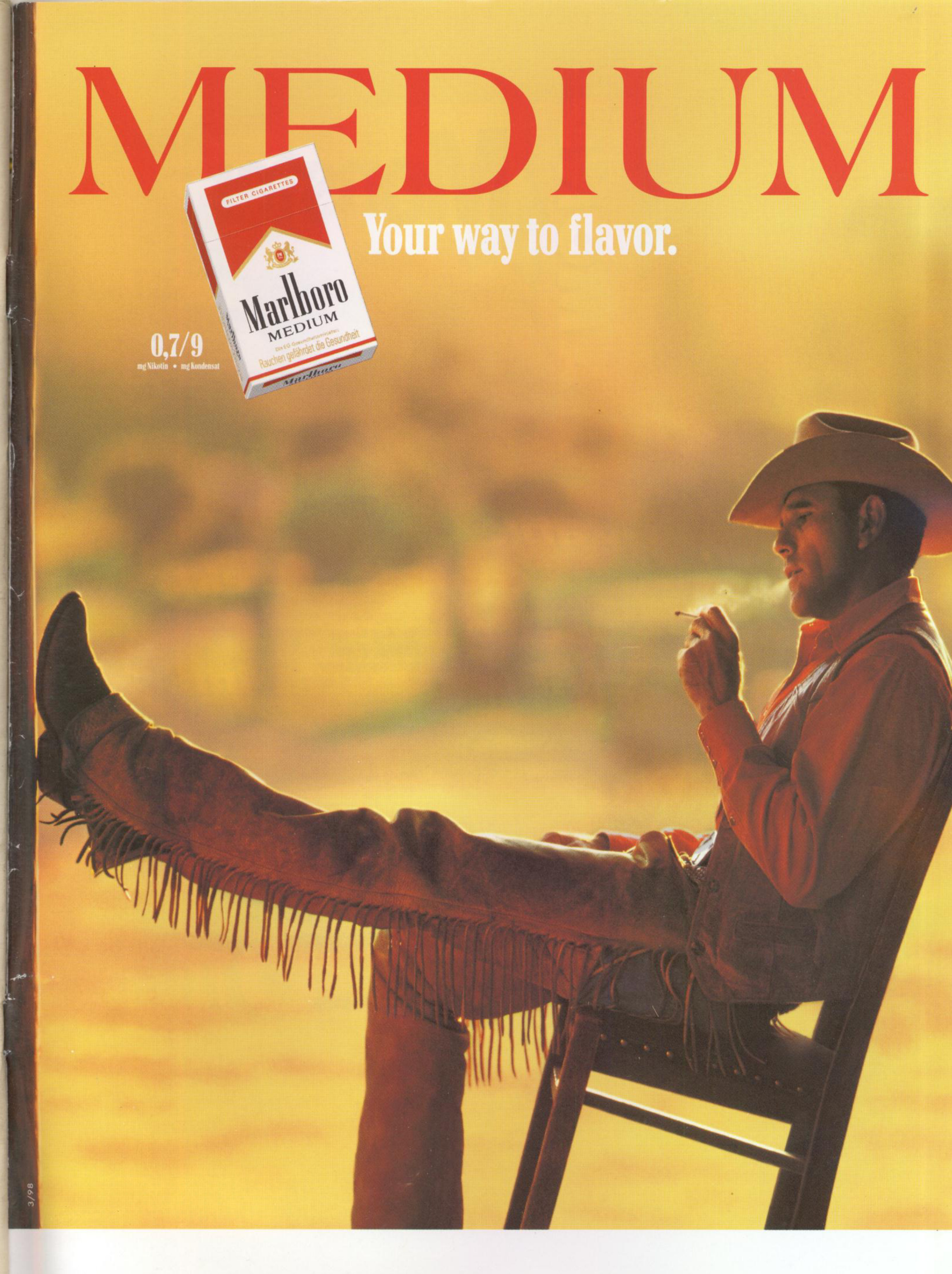
Geschäftsführung: Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

Anschrift des Verlages: WEKA Consumer Medien GmbH, Gruberstr. 46a, 85586 Poing, Postfach 1129, 85580 Poing, Telefon 08121/95-0, Fax 08121/95-1199

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt.
Die Druckfarben sind schwermetallfrei.






MEDIUM
FILTER CIGARETTES
Marlboro
MEDIUM
Rauchen gefährdet die Gesundheit
Your way to flavor.
0,7/9
mg Nikotin • mg Kondensat
3/98